



CODEx DIVIN

Le guide de la magie divine pour toutes classes



David Noonan



CODEX DIVIN

Le guide de la magie divine pour toutes classes

DAVID NOONAN

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

MIKE DONAIS [DIRECTEUR], RICH BAKER,
ANDY COLLINS

R E L E C T U R E
ROSS WATSON

DIRECTION DE LA RELECTURE

GWENDOLYN F.M. KESTREL

DIRECTION DE LA CRÉATION VISUELLE

ED STARK

DIRECTION DE DÉVELOPPEMENT

ANDREW FINCH

DIRECTION DU DÉPARTEMENT R&D JDR

BILL SLAVICSEK

DIRECTION DE PRODUCTION

JOSH FISCHER

TECHNIQUE DE L'IMAGE

BOB JORDAN

DIRECTION ARTISTIQUE

DAWN MURIN

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

HENRY HIGGINBOTHAM

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

KYLE ANDERSON, TOM BAXA, STEVEN BELLEDIN,

CRIS DORNAUS, WAYNE ENGLAND, JEREMY JARVIS,

DENNIS CRABAPPLE McCLAIN, RAVEN MIMURA,

WILLIAM O'CONNOR, JIM PAVELEC, WAYNE

REYNOLDS, SCOTT ROLLER, RICHARD SARDINHA,

RON SPENCER, ARNIE SWEKEL, FRANTZ VOHWINKEL

CONCEPTION GRAPHIQUE

DAWN MURIN

CARTOGRAPHIE

TODD GAMBLE

SPÉCIALISTE DE PRODUCTION GRAPHIQUE

ANGELIKA LOKOTZ

SOURCES. *Miniature Handbook* de Jonathan Tweet, Mike Donais, Skaff Elias et Rob Heinsoo ; *Les gardiens de la Foi* de Rich Redman et James Wyatt ; *Les maîtres de la nature* de David Eckelberry et Mike Selinker ; *Retour au temple du Mal élémentaire* de Monte Cook ; *Les Royaumes Oubliés* de Ed Greenwood, Sean K Reynolds, Skip Williams et Rob Heinsoo ; *Magie de Faerûn* de Sean K Reynolds, Duane Maxwell et Angel Leigh McCoy ; *Dogmes et panthéons* de Eric L. Boyd et Erik Mona ; « Champions of Virtue » de James Wyatt [dans le magazine *Dragon* n°282].

Fondé sur les règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Gary Gygax et Dave Arneson, ainsi que sur la troisième édition de DUNGEONS & DRAGONS, conçue par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

Ce produit utilise du matériel révisé de l'édition 3.5.

Ce jeu produit par WIZARDS OF THE COAST ne contient aucun Contenu Ludique Libre [Open Game Content]. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre [Open Game License] et la Licence du Système d20 [d20 System License], veuillez visiter le site www.wizards.com/d20 [en anglais].

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : Olivier « Skip » Fanton, Dominique « Monte » Lacrouts, Jérôme « Jonathan » Vessiere

RELECTURE & UNIFICATION : Olivier « Mentzer » Fanton, Jérôme « Moldway » Vessiere

MAQUETTE : Thorfin « Gary » Bouly

TITRE ORIGINAL : *Complete Divine*

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



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

PREMIÈRE IMPRESSION FRANÇAISE : OCTOBRE 2004.

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

Visitez notre site www.asmodee.com

Introduction 4
 Les personnages dévots 4
 Le Codex divin 4

Chapitre 1 : les dévots 5
 Pourquoi servir ? 5
 Que servir ? 6
 Classes 6
 Chaman spiritiste 6
 Élu divin 11
 Shugenja 15

Chapitre 2 : classes de prestige 19
 Choisir une classe de prestige 19
 Domaines supplémentaires 20
 Adapter une classe de prestige 20
 Chevalier hospitalier 21
 Exemple de chevalier hospitalier 22
 Croisé divin 23
 Exemple de croisé divin 24
 Disciple du Vide 24
 Exemple de disciple du Vide 26
 Entropomancien 27
 Exemple d'entropomancien 29
 Évangéliste errant 29
 Exemple d'évangéliste errant 31
 Exorciste consacré 32
 Exemple d'exorciste consacré 34
 Fanatique de la Flamme noire 34
 Exemple de fanatique de la Flamme noire 36
 Géomancien 37
 Exemple de géomancien 40
 Inquisiteur de la Foi 41
 Exemple d'inquisiteur de la Foi 43
 Lame étincelante d'Héronéus 43
 Exemple de lame étincelante d'Héronéus 44
 Libérateur sacré 45
 Libérateurs anciens paladins 47
 Exemple de libérateurs sacré 47
 Maître contemplatif 48
 Exemple de maître contemplatif 50
 Oracle divin 50
 Exemple d'oracle divin 52
 Pilleur de temple d'Olidammara 52
 Exemple de pilleur de temple d'Olidammara 55
 Poing sacré 55
 Exemple de poing sacré 57
 Prêtre de guerre 57
 Exemple de prêtre de guerre 59
 Prêtre décide 59
 Exemple de prêtre décide 61
 Quêteur de l'île des Brumes 61
 Exemple de quêteur de l'île des Brumes 63
 Saccageur tellurique 64
 Exemple de saccageur tellurique 66
 Seigneur des tempêtes 66
 Exemple de seigneur des tempêtes 68
 Serviteur arc-en-ciel 68
 Exemple de serviteur arc-en-ciel 70
 Serviteur radieux de Pélor 70
 Exemple de serviteur radieux de Pélor 72
 Templier consacré 73
 Exemple de templier consacré 74
 Traqueur consacré 74
 Exemple de traqueur consacré 76

Chapitre 3 : règles supplémentaires 77
 Les dons 77
 Dons divins 77
 Dons de forme animale 78
 Option : dons pieux 86
 Option : destruction des morts-vivants 87
 Le dévot épique 88
 Devenir un dévot épique 88
 Les classes de prestige de niveau épique 88
 Les dons épiques 89

Chapitre 4 : objets magiques 91
 Reliques 91
 Achat et vente de reliques 91
 Les reliques de votre campagne 92
 Bâtons 104

Chapitre 5 : divinités 107
 Quels dieux utiliser ? 107
 Présentation des dieux 107
 Dieux traditionnels de D&D 108
 Autres dieux de Greyhawk 120
 Les dieux des monstres 124

Chapitre 6 : la campagne divine 125
 Les conséquences de la mort 125
 L'instant de la mort 125
 Le passage 126
 La destination finale 126
 Que faire quand on est mort ? 129
 Les organisations religieuses dans une campagne D&D 130
 Théocraties 130
 Églises universelles 131
 Chapelles et schismes 132
 Églises régionales ou dispersées 132
 Sectes 134

Chapitre 7 : domaines et sorts 135
 Nouveaux sorts de barde 135
 Nouveaux sorts de chevalier noir 135
 Nouveaux sorts de druide 136
 Nouveaux sorts d'ensorceleur/magicien 138
 Nouveaux sorts de paladin 139
 Nouveaux sorts de prêtre 139
 Nouveaux domaines 140
 Nouveaux sorts de rôleur 145
 Sorts de shugenja 145
 Nouveaux sorts 151

Appendices 192

Tables

Table 1-1 : le chaman spiritiste 7
 Table 1-2 : sorts recueillis par jour par le chaman spiritiste 8
 Table 1-3 : l'Élu divin 12
 Table 1-4 : sorts connus par l'Élu divin 12
 Table 1-5 : le shugenja 16
 Table 1-6 : sorts connus par le shugenja 16
 Table 2-1 : classes de prestige divines 20
 Table 2-2 : le chevalier hospitalier 21
 Table 2-3 : le croisé divin 23
 Table 2-4 : le disciple du Vide 25
 Table 2-5 : l'entropomancien 28
 Table 2-6 : l'évangéliste errant 29
 Table 2-7 : l'exorciste consacré 33
 Table 2-8 : le fanatique de la Flamme noire 35
 Table 2-9 : le géomancien 37
 Table 2-10 : l'inquisiteur de la Foi 42
 Table 2-11 : la lame étincelante d'Héronéus 44
 Table 2-12 : le libérateur sacré 46
 Table 2-13 : le maître contemplatif 49
 Table 2-14 : l'oracle divin 51
 Table 2-15 : le pillleur de temple d'Olidammara 53
 Table 2-16 : le poing sacré 56
 Table 2-17 : le prêtre de guerre 58
 Table 2-18 : le prêtre décide 60
 Table 2-19 : le quêteur de l'île des Brumes 62
 Table 2-20 : le saccageur tellurique 64
 Table 2-21 : le seigneur des tempêtes 67
 Table 2-22 : le serviteur arc-en-ciel 69
 Table 2-23 : le serviteur radieux de Pélor 71
 Table 2-24 : le templier consacré 73
 Table 2-25 : le traqueur consacré 75
 Table 3-1 : dons 78
 Table 3-2 : attribution des points de Foi 86
 Table 4-1 : reliques 92
 Table 4-2 : bâtons 104
 Table 5-1 : principales divinités de Greyhawk 109
 Table 5-2 : autres divinités de Greyhawk 121
 Table 5-3 : divinités des monstres 124

Encarts

Sources 4
 Qu'est-ce qu'un esprit ? 10
 Le compagnon céleste 47
 Les coulisses de D&D : attribuer les points de Foi 87
 Les coulisses de D&D : les niveaux épiques et les classes de prestige 88
 Alliés d'outreplan 119
 Domaines, sorts et matériel de jeu déjà publié 136
 Sorts alignés de domaines non alignés 140

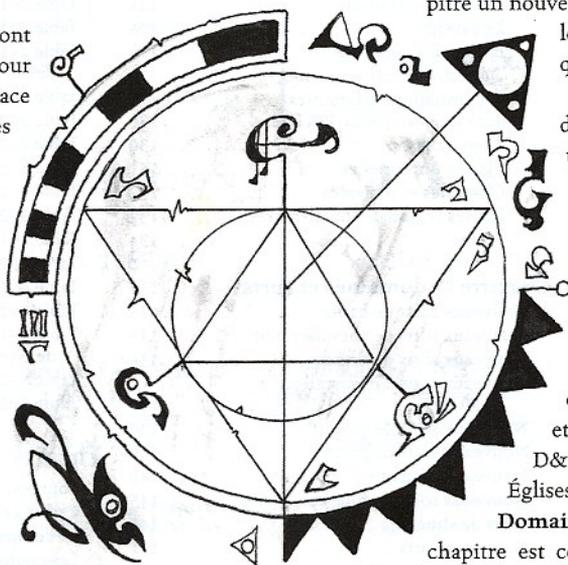
Introduction

Le *Codex divin* est un supplément de règles pour le jeu de rôles DUNGEONS & DRAGONS. Il est principalement destiné aux joueurs qui désirent de nouvelles options et de nouveaux moyens de faire progresser leurs personnages dans leur relation au divin. Les maîtres du donjon peuvent eux aussi utiliser cet ouvrage pour épicer ou varier leurs propres créations.

LES PERSONNAGES DÉVOTS

N'importe quel personnage peut être un dévot s'il consacre une part importante de ses journées à la vénération d'une puissance supérieure (souvent un dieu mais parfois plutôt une force plus abstraite ou une philosophie). Les dévots ne sont pas tous des prêtres ou des druides, mais le contraire est vrai : il est difficile d'imaginer un prêtre sans relation particulière avec le divin. Malgré le nom retenu pour les désigner, les personnages dévots ne sont pas tous animés d'un zèle extraordinaire. Ce sont surtout des personnages ayant un rapport privilégié avec la sphère divine. Si votre personnage a passé une alliance avec un dieu (ou ses serviteurs) ou s'il pratique la magie divine, alors le *Codex divin* est fait pour vous.

Tous les aventuriers de D&D n'ont pas à abandonner la taverne pour rejoindre un cloître. Il y a une place dans le jeu pour les personnages qui ne rendent qu'un hommage lointain aux dieux, voire qui proclament fièrement être les seuls maîtres de leur destin. Néanmoins, lier son personnage à un dieu et à une religion et ses idées toutes faites sur l'univers permet de lui donner de la profondeur, quelles que soient sa classe et sa race. Dans les pages qui suivent, vous trouverez de quoi donner une touche divine aux combattants, aux furtifs, aux diplomates et mêmes aux pratiquants de la magie profane. Que vous jouiez un prêtre à la foi irréprochable, un tueur à gage rôdant dans l'ombre, un paladin en croisade ou un magicien intrigué par le plus grand des mystères, il y a quelque chose pour vous dans le *Codex divin*.



Illus. de W. Reynolds

LE CODEX DIVIN

Le codex contient des informations pour les joueurs comme pour les MD et ouvre de nouvelles options dans les règles de combat pour les personnages et les créatures. Les joueurs peuvent lire l'ensemble de ce livre sans hésitation, tandis que les MD peuvent en tirer de quoi surprendre leurs joueurs lors d'une prochaine partie !

Les dévots (Chapitre 1). Ce chapitre décrit trois nouvelles classes de personnage : le chaman spiritiste proche des esprits, l'élue divin pratiquant la magie divine de façon instinctive et le shugenja à la magie élémentaire flexible. Chacune de ces classes est liée au monde du divin, sans pour autant permettre de lancer des sorts à la façon des prêtres.

Classes de prestige (Chapitre 2). Un grand nombre de classes de prestige sont décrites dans ce chapitre, chacune bénéficiant des pouvoirs de la magie divine ou de dons des dieux. Que vous jouiez un prêtre, un druide, un guerrier ou une autre classe, il existe ici une classe adaptée à votre personnage.

Règles supplémentaires (Chapitre 3). Ce chapitre contient des dons nouveaux ou révisés, ainsi qu'un système optionnel qui donne à la foi un rôle plus important dans les pouvoirs des personnages.

Objets magiques (Chapitre 4). Vous trouverez dans ce chapitre un nouveau type d'objets magiques, les reliques, dont le pouvoir provient de la foi du personnage qui l'utilise.

Divinités (Chapitre 5). Ce chapitre permet de mieux interpréter les personnages vénérant un dieu du panthéon traditionnel de D&D, des prières qu'ils entonnent aux quêtes qu'ils accomplissent. Des douzaines de nouvelles divinités issues de la campagne Living Greyhawk sont également présentées pour les MD souhaitant plus de variété dans le domaine divin.

La campagne divine (Chapitre 6). Ce chapitre contient une discussion sur la mort et l'au-delà dans le contexte d'une campagne D&D, ainsi qu'une présentation du rôle que les Églises peuvent prendre dans un monde de jeu.

Domaines et sorts (Chapitre 7). L'essentiel de ce chapitre est constitué de nouveaux sorts de prêtre, de druide, de rôdeur et de paladin, allant de l'espionnage subtil de la *chaîne de témoins* à la destruction irrésistible d'une *avalanche vengeresse*. Certains de ces sorts sont aussi accessibles pour les bardes, les ensorceleurs et les magiciens. De plus, les prêtres trouveront 21 nouveaux domaines, des Rêves à la Libération.

SOURCES

Ce codex contient des éléments provenant de nombreuses sources, y compris des articles parus dans le magazine américain *Dragon* et d'anciens suppléments comme *Les gardiens de la foi* et *Dogmes et panthéons*. Ils ont été choisis et révisés en fonction des retours et des commentaires des joueurs et des MD de par le monde. Nous espérons que vous apprécierez les modifications que nous avons apportées aux classes de prestige et aux dons, ainsi que les nombreux éléments inédits que vous pourrez trouver dans cet ouvrage.

Néanmoins, rappelez-vous toujours que D&D est avant tout votre jeu. Si vous jouez avec une version précédente d'un don ou d'une classe de prestige dont le codex présente une nouvelle version, vous êtes libre de conserver l'ancienne (bien que nous espérons que vous comprendrez et apprécierez les changements effectués !). Le maître de donjon a toujours le dernier mot sur ce qui est acceptable dans son monde de jeu et il est libre d'ignorer (et de modifier) tout ou partie de ce que nous publions afin que lui et ses joueurs s'amuse au mieux !

Illustration de Scott Rolter

Qu'il s'agisse des sorts du prêtre, de la forme animale du druide ou de l'épée sainte du paladin, la magie divine reste intimement liée à la dévotion. Si votre personnage de D&D est dévoué à une autorité suprême ou à quelque cause, souvent mais pas systématiquement une divinité, d'ailleurs, il peut alors puiser une certaine puissance par le biais de ce lien. Mais ce pouvoir a généralement un prix : en recevant les bénéfices de la magie divine, le personnage accepte de se soumettre à un ensemble de règles. Il se contraint volontairement à un certain comportement en échange de cette puissance.

Ceci dit, ces limites ne font généralement que contribuer à l'intérêt de l'interprétation du personnage. Par sa relation à la magie divine, il n'est pas réduit à un assortiment de données de combat, errant de rencontre en rencontre. Dès le début de sa première aventure, il se voue à quelque chose de plus noble, adhère à une norme de conduite (qu'elle soit codifiée ou non) et montre même parfois des manières ou des tournures verbales qui trahissent son allégeance.

La magie divine repose sur la foi, certes, mais sur la foi en la valeur de la divinité et non seulement sur la croyance en son existence. Dans une campagne D&D classique, peu de PNJ nient l'existence des dieux. Il serait par exemple délicat de vouloir discuter l'existence de Tiamat, quand on sait qu'un simple sort de *changement de plan* suffirait à transporter l'auteur d'un tel scepticisme directement dans son palais sur la première strate des Neuf Enfers. Croire en l'existence d'une divinité ne

suffit pas pour espérer acquérir quelque puissance divine ; le personnage doit être convaincu de la valeur de son dieu et se vouer à sa cause.

POURQUOI SERVIR ?

Les raisons qui poussent à servir une autorité divine peuvent varier considérablement, y compris au sein de la même Église ou de la même philosophie. Les joueurs de personnages dévots feraient bien de définir ce qui motive la conduite de leur PJ, car cela ne peut qu'ajouter à la profondeur des relations de leur personnage avec les autres.

Foi sincère. Le personnage croit en la valeur de la cause de son Église. Nulle autre divinité, philosophie ou approche de la vie n'est autant « dans le vrai » que la sienne. Le degré de cette foi peut aller de la conviction sereine au fanatisme total, selon le caractère du personnage et la nature de sa foi. Les personnages récemment convertis tombent souvent dans cette catégorie, ainsi que les combattants saints, comme les paladins et les prêtres.

Tradition. Au sein de nombreuses cultures, en particulier parmi les sociétés non humaines, les individus sont pratiquants par principe. Ils ne se retrouvent probablement pas dans tous les préceptes de leur Église et en violent parfois les lois quand ils pensent pouvoir s'en tirer à bon compte. Ces traditionalistes

jouissent des bienfaits de leur religion (les congés, les cérémonies fastueuses ou encore certains modes de pensée), mais se soucient rarement des barrières qu'elle peut imposer dans la vie de tous les jours. Malgré cela, ils se considèrent généralement comme des fidèles et n'envisagent jamais sérieusement d'abandonner leur pratique religieuse.

Soif de pouvoir. La dévotion envers la cause apporte la puissance au personnage, qu'elle soit physique, matérielle, politique ou spirituelle. Cette motivation se retrouve chez de nombreux dirigeants, qui ont compris que leur foi pourra contribuer à leur accession au pouvoir (et au maintien de cette position). Cette soif de puissance n'est pas forcément synonyme de comportement hypocrite. En effet, un prêtre peut tout à fait concevoir sa dévotion sincère et loyale à l'égard de son dieu comme une monnaie d'échange convenable contre le pouvoir que lui confère cette adoration.

Hypocrisie. Certains individus prétendent vénérer une divinité et vont même jusqu'à le démontrer (que ce soit par habitude ou par intérêt), alors qu'ils savent au fond d'eux que le cœur n'y est pas. Mais leurs pensées secrètes et leurs frasques révèlent à quel point leur aspect si pieux n'est qu'une façade.

QUE SERVIR ?

Les divinités ne sont pas juste des noms que l'on inscrit sur sa fiche de personnage. Si le lien divin de votre personnage n'affecte en rien son comportement, vous manquez tout un pan de ce que la magie divine est prête à offrir. Bénéficier de sorts ou de pouvoirs dérivés de la puissance divine implique que l'on serve, ou du moins que l'on respecte pieusement quelque chose. Mais c'est à vous de choisir ce que vous souhaitez servir et D&D vous offre un grand choix.

Servir une divinité. C'est l'option la plus courante dans les campagnes de D&D. Les personnages qui servent un dieu affichent généralement un alignement identique ou similaire à celui de leur divinité et cherchent souvent à promouvoir sa cause au sein du monde. Un fidèle d'Obad-Hai, par exemple, sera probablement d'alignement neutre et protégera la nature aussi souvent que possible. Les prêtres et les autres lanceurs de sorts divins reçoivent leurs sorts en priant leur dieu, qui leur confère une parcelle de puissance divine.

Servir un panthéon. Un personnage au service d'un panthéon vénère plusieurs divinités et prie chacun des dieux d'intervenir dans les affaires qui font écho à leurs intérêts respectifs (appelés attributions). Ainsi, un prêtre qui révère un panthéon de dieux grecs pourra faire appel à Hermès pour un sort de repli expéditif, à Athéna pour une vision prophétique ou à Hadès pour pouvoir repousser les morts-vivants. Les prêtres qui choisissent de servir un panthéon peuvent sélectionner leurs deux domaines parmi tous les domaines offerts par les divinités du panthéon (à l'exception des dieux solitaires, dont le culte n'est pas reconnu par les prêtres du panthéon dans son ensemble). Un prêtre ne peut choisir un domaine d'alignement que si son propre alignement est en accord avec le domaine. L'alignement du prêtre doit être identique à celui de l'une des divinités du panthéon (à l'exception des dieux solitaires).

Servir un principe abstrait. Il n'est pas nécessaire de servir un dieu pour être prêtre. Il est en effet possible de choisir deux domaines à la convenance du personnage et d'agir pour promouvoir

une philosophie qui s'y conforme (un prêtre ne peut sélectionner un domaine d'alignement que si son propre alignement reste en accord avec le domaine). Il peut s'agir là d'une option intéressante pour un personnage qui souhaite prendre deux domaines qu'aucune divinité n'offre conjointement, comme c'est le cas des domaines du Feu et de la Duperie dans les règles de base de D&D. Cela a l'avantage de donner un grand degré de liberté dans la conception du personnage. Ainsi, la question : « quelle philosophie ou croyance mettrait le feu et la duperie en avant ? » amène probablement un certain nombre de réponses intéressantes. En revanche, pour un tel personnage, les enchaînements de jeu, les amorces d'aventures et les liens avec les PNJ ne se feront peut-être pas aussi automatiquement que pour un prêtre de Fharlanghn, par exemple.

Servir la nature. Cette approche présente des similitudes avec le fait d'œuvrer en faveur de principes abstraits. On imagine sans peine un druide ou un rôdeur vénérant la nature de manière abstraite, sans passer par une divinité spécifique de la nature. Encore une fois, cela libère le personnage de toute contrainte dans sa conception philosophique, mais ne lui assure pas la vision du monde qu'un fidèle d'Ehlonna pourrait avoir.

La réponse à la question : « que servez-vous ? » n'est pas gravée dans la pierre, bien que toute modification des valeurs de la foi du personnage risque d'avoir des conséquences (en particulier dans le cas des paladins et des lanceurs de sorts divins). Il reste néanmoins important de bien réfléchir à cette question au moment de la création du personnage. Non seulement la réponse affectera la manière dont le personnage aura accès à la puissance de la magie divine, mais elle vous aidera également à puiser dans le précieux filon de l'interprétation, ce qui ne pourra que contribuer à la crédibilité du personnage.

CLASSES

Les classes suivantes ont toutes en commun une relation étroite avec la magie divine et peuvent compléter, voire remplacer, certaines des classes détaillées dans le *Manuel des Joueurs*.

CHAMAN SPIRITISTE

Maître du monde des esprits, le chaman spiritiste suit une tradition divine qui s'écarte de celle du prêtre ou du druide. Son univers est peuplé d'esprits vivants et puissants, dont certains sont secourables et d'autres malfaisants. En traitant avec ces esprits, le chaman spiritiste acquiert un pouvoir certain sur le monde naturel et une magie divine considérable avec laquelle il est en mesure d'assister ses compagnons et de châtier ses ennemis.

Aventure. Les chamans spiritistes existent pour faire le lien entre le monde des humains et le monde des esprits, ainsi que pour s'assurer que les humains (et les elfes, les nains, les orques et toutes les autres races humanoïdes, bien entendu) respectent les esprits comme il se doit. Les chamans spiritistes partent à l'aventure pour servir la cause de leurs esprits de prédilection. Ceux qui vénèrent des esprits bien intentionnés cherchent à aider les gens qui méritent la protection des esprits. Ceux qui révèrent de sinistres esprits vengeurs vont dans le sens du chaos et de la souffrance, valeurs dans lesquelles se délectent leurs guides. Par leurs actions, les chamans spiritistes font la démonstration de la puissance des esprits qu'ils servent et acquièrent prestige et haut rang dans le monde spirituel.

Profil. Les chamans spiritistes lancent leurs sorts divins d'une manière très proche de celle des druides, même si leur magie provient des puissants esprits de la nature. Leurs sorts, comme ceux des druides, sont orientés vers la nature et les animaux. En plus de ces sorts, les chamans spiritistes acquièrent un éventail croissant de pouvoirs spirituels en gagnant des niveaux.

Alignement. Les chamans spiritistes, par leur contact avec l'indifférence caractéristique des esprits, montrent souvent un certain détachement général. À l'inverse des druides, ils sont plus tribaux que solitaires et s'impliquent dans les affaires de leurs congénères. La plupart des chamans spiritistes sont neutres sur au moins un des deux axes, mais il n'est pas rare d'en rencontrer

un qui s'est tellement engagé dans les affaires des vivants qu'il en a perdu son recul vis-à-vis des préoccupations humaines.

Religion. Le chaman spiritiste respecte plus l'essence de la religion que sa pratique. Il reçoit sa puissance magique des esprits qui habitent toute chose, vivante ou morte, animée ou inerte. Il pratique un savant mélange de culte des ancêtres et de vénération des animaux et de la nature. Généralement, le chaman spiritiste, à l'instar du druide, entreprend une quête

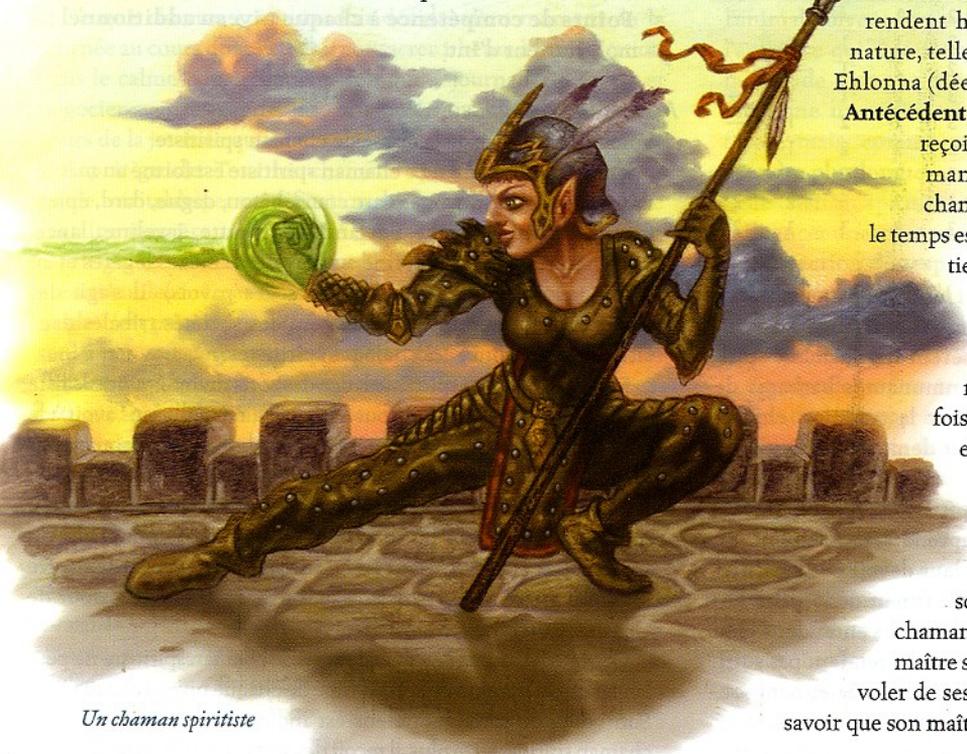
mystique et spirituelle consistant à ne faire qu'un avec la nature, plutôt que de se dévouer à la cause d'une entité divine.

Néanmoins, quelques chamans spiritistes rendent hommage à certaines divinités de la nature, telles qu'Obad-Hai (dieu de la nature) ou Ehlonna (déesse des forêts).

Antécédents. Au départ, les chamans spiritistes reçoivent les enseignements d'autres chamans spiritistes, plus âgés. Quand le chaman spiritiste attiré de la tribu sent que le temps est venu, il désigne un successeur potentiel parmi les jeunes de la communauté.

Il prend alors l'élu sous son toit et passe des années à lui enseigner les méandres de la nature et du royaume des esprits. En général, une fois que le jeune élève chaman spiritiste est prêt, son aîné l'envoie sillonner le monde quelque temps de manière à ce qu'il acquière la sagesse et l'expérience nécessaires pour assurer le rôle de chaman spiritiste de la tribu à

son retour. Il arrive parfois qu'un jeune chaman spiritiste impatient estime que son maître se montre trop circonspect et décide de voler de ses propres ailes pour partir en quête du savoir que son maître semble lui cacher.



Un chaman spiritiste

TABLE 1-1 : LE CHAMAN SPIRITISTE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour													
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e				
1	+0	+0	+2	+2	Empathie sauvage, esprit-guide	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Correction des esprits	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Détection des esprits	5	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Bénédition des esprits	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Soutien spirituel	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Guerrier spectral	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Protection des esprits	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Forme spirituelle (1/jour)	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Assistant magique	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Rappel de l'esprit	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Exorcisme	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Forme spirituelle (2/jour)	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Affaiblissement des esprits	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Voyage spirituel	6	6	6	6	6	6	6	6	4	2	—	—	—	—
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Élu des esprits	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Esprit incarné, forme spirituelle (3/jour)	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	—	—	—

TABLE 1-2 : SORTS RECUEILLIS PAR JOUR
PAR LE CHAMAN SPIRITISTE

Niveau	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	3	3	1	1	—	—	—	—	—	—
6	3	3	2	1	—	—	—	—	—	—
7	3	3	2	1	1	—	—	—	—	—
8	3	3	2	2	1	—	—	—	—	—
9	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
10	3	3	3	2	2	1	—	—	—	—
11	3	3	3	3	2	1	1	—	—	—
12	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—
13	3	3	3	3	3	2	1	1	—	—
14	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—
15	3	3	3	3	3	3	2	1	1	—
16	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—
17	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1
18	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1
19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Races. Les halfelins, les humains et les demi-orques restent les races qui donnent le plus facilement naissance aux cultures tribales parmi lesquelles prospèrent les chamans spiritistes. S'il arrive parfois que des communautés barbares de nains, d'elfes ou de gnomes favorisent la tradition chamanique à la prêtrise et au druidisme, cela demeure particulièrement inhabituel.

Autres classes. Les chamans spiritistes perçoivent un monde que nulle autre classe ne comprend véritablement. En tant que tels, ils estiment qu'il est de leur devoir de conseiller leurs congénères et de les protéger de la fureur des esprits. Les chamans spiritistes respectent les druides et s'entendent bien avec eux, mais ils trouvent que les prêtres ne rendent pas suffisamment hommage au monde des esprits et entretiennent souvent de longues et amères rivalités avec ceux qu'ils croisent.

Rôle. Le chaman spiritiste n'est qu'un combattant très moyen au corps à corps, mais il peut lâcher sort sur sort en situation de conflit. Il n'a pas d'égal pour ce qui est d'évaluer une situation et d'adapter sa sélection de sorts pour l'attaque, la défense ou d'autres objectifs. À l'instar du druide, il peut faire office de soigneur du groupe, mais il prend toute sa valeur dans les environnements où il n'est pas nécessaire qu'il réserve ses sorts pour la guérison et où il peut optimiser sa sélection pour améliorer la qualité offensive du groupe et assister ses compagnons dans la bataille.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux chamans spiritistes.

Caractéristiques. La Sagesse détermine le nombre de sorts que le chaman spiritiste peut lancer quotidiennement ainsi que la puissance des sorts qu'il est en mesure de jeter. Le Charisme sert à définir la difficulté qu'ont ses cibles à résister à ses sorts (cf. Sorts, plus loin). Comme le druide, le chaman spiritiste a intérêt à avoir des valeurs élevées en Dextérité et Constitution, car il n'est au départ formé qu'au port des armures légères.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du chaman spiritiste (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) × 4

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de chaman spiritiste.

Armes et armures. Le chaman spiritiste est formé au maniement des armes suivantes : arc court, bâton, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, hache de lancer, hachette, javeline, lance, pique. Il est également formé au port des armures légères et au maniement des boucliers (mais pas des pavots). Il s'agit des armes couramment utilisées au sein des sociétés tribales dans lesquelles on trouve les chamans spiritistes.

Sorts. Le chaman spiritiste lance des sorts divins issus de la liste des druides. Il peut lancer tout sort qu'il a recueilli sans avoir à le préparer à l'avance, à la manière des bardes et des ensorceleurs.

Pour recueillir ou lancer un sort, un chaman spiritiste doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du chaman spiritiste.

Comme les autres lanceurs de sorts, le chaman spiritiste ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 1-1 : le chaman spiritiste. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 1-1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Comme c'est le cas pour l'ensorceleur, le répertoire de sorts connus par le chaman spiritiste est limité. En revanche, il peut changer chaque jour la sélection de sorts qu'il connaît. Quand un chaman spiritiste médite pour récupérer son quota journalier de sorts (voir plus loin), il envoie son esprit-guide négocier avec les esprits et recueillir le savoir qui donne accès aux sorts de druide précis qu'il sera en mesure de lancer durant la journée. Il peut jeter tout sort ainsi recueilli à tout moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota pour le niveau de sorts correspondant. Ainsi, un chaman spiritiste de niveau 3 peut recueillir 3 sorts de druide de niveau 0, deux de 1^{er} niveau et un de 2^e niveau. Il peut lancer cinq sorts de niveau 0 par jour, quatre sorts de 1^{er} niveau et deux sorts de 2^e niveau. Il peut s'agir de cinq fois le même sort de niveau 0 ou de deux fois un sort donné de niveau 0 et trois fois un autre, ou encore de n'importe quelle combinaison qui totalise cinq utilisations de n'importe lesquels de ses sorts de niveau 0.

Si un chaman spiritiste connaît des dons de métamagie, il les applique à ses sorts au moment de les recueillir pour la journée. Ainsi, un chaman spiritiste peut décider de recueillir une *colonne*

de feu avec Extension d'effet en dépensant un emplacement de sort recueilli de 6^e niveau. Par la suite, il devra utiliser un emplacement de sort de 6^e niveau pour lancer une *colonne de feu* et elle sera obligatoirement affectée par Extension d'effet. Il doit dépenser un emplacement de sort recueilli de 4^e niveau et un autre de 6^e niveau pour recueillir *colonne de feu* et *colonne de feu* avec Extension d'effet, s'il veut pouvoir lancer ces deux sorts durant la journée. Le chaman spiritiste ne peut décider de modifier ses sorts par le biais de dons de métamagie à la volée, contrairement à d'autres jeteurs de sorts spontanés. Le temps d'incantation des sorts que les chamans spiritistes associent à des dons de métamagie n'est pas augmenté, contrairement aux ensorceleurs.

Chaque chaman spiritiste doit décider d'un moment de la journée au cours duquel il doit consacrer 1 heure à la méditation dans le calme pour récupérer son quota journalier de sorts et négocier avec les esprits les sorts précis qu'il pourra lancer au cours de la journée qui suit.

Esprit-guide. Tous les chamans spiritistes ont un esprit-guide, véritable personnification du monde des esprits. D'une certaine manière, on peut dire que le chaman spiritiste et son esprit-guide ne font qu'un et qu'ils connaissent, perçoivent et éprouvent les mêmes choses. À l'inverse d'un familier, l'esprit-guide n'est pas un être distinct du chaman spiritiste, qui est le seul à pouvoir percevoir son esprit-guide et interagir avec lui. Il n'existe que dans l'esprit et l'âme du chaman spiritiste. L'esprit-guide du chaman spiritiste lui confère une conscience accrue de l'environnement et lui octroie le don Vigilance. L'esprit-guide confère d'autres pouvoirs aux niveaux 5 et 10 (voir soutien spirituel et assistant magique, plus loin).

Esprit-guide	Caractéristiques représentées
Aigle	Perception, illumination
Araignée	Cohésion, application
Blaireau	Discipline, ténacité
Buffle	Prospérité, bonne fortune
Corneille	Intelligence, ingéniosité
Coyote	Humour, ruse
Élan	Orgueil, puissance, majesté
Faucon	Vigilance, vérité
Grue	Équilibre, majesté
Hibou	Sagesse, nuit
Lapin	Capacité à surmonter la peur, sûreté
Lézard	Nature insaisissable
Loup	Loyalauté, interdépendance
Loutre	Plaisir, allégresse
Ours	Force, endurance
Puma	Équilibre, autorité
Ragondin	Curiosité
Renard	Inventivité, discrétion
Scorpion	Défense, protection personnelle
Serpent	Puissance, énergie vitale, virulence
Tortue	Amour, protection
Vautour	Vigilance, mort

La forme exacte de l'esprit-guide est décidée par le chaman spiritiste au niveau 1, le plus souvent pour les qualités qu'il représente, comme le montre la table ci-dessus. La forme adoptée n'est qu'une affaire de préférence pour le chaman spiritiste et ne donne aucun avantage ou désavantage particulier.

Empathie sauvage (Ext). Guidé par son discernement des esprits animaux, le chaman spiritiste peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'une créature de type animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne (cf. Chapitre 4 : compétences du *Manuel des Joueurs*). Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau de classe du chaman spiritiste + le modificateur de Charisme du chaman spiritiste. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser l'empathie sauvage, le chaman spiritiste et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Le chaman spiritiste ne peut recourir à cette aptitude pour influencer une créature magique.

Correction des esprits (Sur). Dès le niveau 2, le chaman spiritiste peut recourir à la magie divine qui lui est conférée par ses protecteurs du monde spirituel pour s'en prendre aux esprits hostiles (cf. encart *Qu'est-ce qu'un esprit ?*).

Corriger les esprits se fait par une action simple infligeant 1d6 points de dégâts par niveau de classe de chaman spiritiste à tous les esprits compris dans un rayon de 9 mètres du chaman spiritiste. Les esprits concernés ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe de chaman spiritiste + modificateur de Cha) pour réduire les dégâts de moitié.

Quand il recourt à cette aptitude contre des créatures intangibles, le chaman spiritiste n'est pas soumis aux 50% de chances d'échec habituels, la magie atteignant automatiquement les esprits. Le chaman spiritiste peut recourir à cette aptitude un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme.

Détection des esprits (Mag). L'esprit-guide du chaman spiritiste perçoit les esprits environnants. Le chaman spiritiste peut ainsi opérer une *détection des esprits* à volonté, sous forme de pouvoir magique. Le fonctionnement est le même que pour le sort *détection des morts-vivants*, si ce n'est que les créatures détectées sont celles que l'on considère comme des esprits.

Bénédictio des esprits (Mag). À partir du niveau 4, le chaman spiritiste est capable d'exécuter un rituel particulier lui conférant une bénédiction spéciale. Il entre dans un état méditatif par lequel il voyage jusque dans le monde des esprits. L'exercice de ce rite demande 10 minutes. Le chaman spiritiste ne peut protéger que lui-même par le biais de cette aptitude et ne peut recourir au rite pour quelqu'un d'autre. Cette bénédiction agit comme un sort de *protection contre le Mal*, si ce n'est qu'elle protège contre les esprits et que les effets persistent jusqu'à ce que le chaman spiritiste y mette un terme ou qu'ils soient dissipés. Si le pouvoir est dissipé, il suffit au chaman spiritiste de consacrer 10 nouvelles minutes pour en recréer les effets.

Soutien spirituel (Sur). Dès le niveau 5, l'esprit-guide du chaman spiritiste l'aide à garder le contrôle de soi. Si le chaman spiritiste est affecté par un sort ou un pouvoir de l'école des enchantements et qu'il manque son jet de sauvegarde, il peut tenter à nouveau de se sauvegarder 1 round plus tard avec le

même DD. Il ne peut bénéficier que d'une seule nouvelle tentative de la sorte par jet de sauvegarde.

Guerrier spectral (Sur). À partir du niveau 6, le chaman spiritiste confère la propriété spéciale spectrale (cf. *Description des propriétés spéciales des armes magiques*, page 221 du *Guide du Maître*) à toute arme qu'il manie tant qu'il la tient en main. Il acquiert une certaine résistance aux attaques de contact des créatures intangibles dans la mesure où c'est désormais sa classe d'armure normale (et non plus sa classe d'armure de contact) qui compte contre les attaques de contact assénées par les créatures intangibles.

Protection des esprits (Mag). Dès le niveau 7 et une fois par jour, le chaman spiritiste peut s'adonner à un rite spécial qui lui permet de se protéger, ainsi que ses compagnons, contre les esprits hostiles. L'exercice du rite prend 1 minute. La protection dure ensuite 10 minutes par niveau de classe de chaman spiritiste et agit par ailleurs comme le sort *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est qu'elle protège contre les esprits.

Forme spirituelle (Sur). À partir du niveau 9, le chaman spiritiste a appris à se métamorphoser temporairement en esprit. Une fois par jour, il peut se rendre intangible par une action simple, pour une durée n'excédant pas 1 minute.

Tant qu'il est intangible, le chaman spiritiste reçoit tous les avantages du sous-type intangible (cf. Glossaire du *Manuel des Monstres*), y compris l'immunité contre les attaques non magiques, 50% de chances d'ignorer les dégâts infligés par une source tangible et la capacité de pénétrer dans et de se déplacer à travers les objets solides. Dans cet état, le chaman spiritiste perd tout bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle à la CA, mais reçoit un bonus de parade égal à son modificateur de Charisme (minimum +1).

Sous forme intangible, le chaman spiritiste n'a pas de valeur de Force contre les créatures et les objets tangibles et ne peut effectuer d'attaques physiques sur eux, mais il est capable d'asséner une attaque de contact au corps à corps (ajoutez le modificateur de Dextérité du chaman spiritiste au jet d'attaque) infligeant 1d6 points de dégâts à toute cible tangible. On considère que l'attaque est réalisée avec une arme magique pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts.

À partir du niveau 15, le chaman spiritiste peut prendre sa forme spirituelle deux fois par jour. Au niveau 20, il peut y recourir trois fois par jour.

Assistant magique (Sur). Dès le niveau 10, le chaman spiritiste peut, par une action libre, demander à son esprit-guide de maintenir la concentration d'un sort ou d'un pouvoir magique exigeant de se concentrer. Le chaman spiritiste peut ensuite agir librement pendant que son esprit-guide assure la concentration

demandée par le sort. L'esprit-guide ne peut se concentrer que sur un seul sort à la fois. Si cela s'avère nécessaire pour maintenir les effets du sort, l'esprit-guide effectue les tests de Concentration appropriés à la place du chaman spiritiste, en prenant le modificateur de Concentration du chaman spiritiste. L'esprit-guide n'a pas besoin de passer par un test de Concentration quand, par exemple, le chaman spiritiste subit des dégâts. L'esprit lui-même n'est présent pour personne qui pourrait l'interrompre ou interagir avec lui d'une quelconque manière.

Rappel de l'esprit (Mag). Arrivé au niveau 11, le chaman spiritiste reçoit le pouvoir de rappeler l'esprit d'une créature défunte avant qu'il n'ait complètement quitté son corps. Une fois par semaine, il peut ainsi lier à nouveau l'esprit au corps et ramener la créature récemment décédée à la vie. Ce pouvoir doit être utilisé dans le round qui suit la mort de la victime. Son fonctionnement est identique à celui de *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ne subit pas de perte de niveau, de Constitution ou de sorts. La créature se retrouve à -1 pv et stabilisée.

Exorcisme (Sur). À partir du niveau 13, le chaman spiritiste peut, par une action complexe, forcer une créature ou un esprit possédant à sortir du corps habité (comme un fantôme doté du pouvoir de possession maléfique). Pour exorciser une créature possédante, il doit réussir un test de niveau de classe de chaman spiritiste (auquel il ajoute son modificateur de Charisme) assorti d'un DD égal à 10 + DV de la créature possédante + modificateur de Charisme de la créature. Si le résultat est supérieur ou égal au DD, le chaman spiritiste force le possédant à quitter le corps, avec les conséquences induites par la méthode de possession. Un esprit ainsi exorcisé ne peut tenter à nouveau de posséder la même cible durant les 24 heures qui suivent l'opération.

Affaiblissement des esprits (Sur). Dès le niveau 16, le chaman spiritiste peut choisir de dépouiller les esprits de leurs défenses plutôt que de les blesser par le biais de son aptitude de correction des esprits. Un esprit ainsi affaibli perd toute résistance à la magie et toute réduction des dégâts ignorée par les armes magiques, les armes en argent, les armes en fer froid ou les armes à alignement (mais pas les réductions des dégâts ignorées par les armes en adamantium ou s'appliquant contre toutes les attaques). De plus, les esprits intangibles perdent leur immunité contre les attaques non magiques, leurs 50% de chances d'ignorer les dégâts infligés par des sources tangibles et leur aptitude à pénétrer et se déplacer dans les objets.

Pour affaiblir les esprits, le chaman spiritiste recourt à son pouvoir de correction des esprits, mais décide d'infliger moins de dégâts pour pouvoir fragiliser les esprits pour une courte durée. Pour chaque tranche de 3d6 de dégâts à laquelle le chaman spiritiste

QU'EST-CE QU'UN ESPRIT ?

Plusieurs aptitudes de classe du chaman spiritiste affectent les esprits. Dans ce cadre, on considère que les « esprits » comprennent les créatures suivantes :

- Tous les morts-vivants intangibles
- Toutes les fées
- Tous les élémentaires
- Toutes les créatures sous forme astrale ou possédant un corps astral (mais pas les créatures physiquement présentes dans le plan Astral)

- Toutes les créatures du sous-type esprit (cf. *Guide de l'Orient*)
- Les hommes-esprits et les telthors (cf. *L'Inaccessible Orient*)
- Les créatures spirituelles créées par des sorts tels que *décorporation* ou *esprit des bois* (cf. Chapitre 7)

Selon la perception de l'univers du chaman spiritiste, les élémentaires et les fées ne sont que des esprits de la nature et les morts-vivants intangibles sont les esprits des morts.

renonce pour son pouvoir de correction des esprits, les esprits affectés se retrouvent affaiblis pendant 1 round. Ainsi, un chaman spiritiste de niveau 16 corrigeant deux âmes-en-peine vénérables leur inflige normalement 16d6 points de dégâts à chacune, mais il peut choisir de ne leur faire subir que 7d6 points de dégâts et les affaiblir pendant 3 rounds. Les esprits qui réussissent leur jet de Volonté pour réduire de moitié les dégâts de la correction des esprits échappent également aux effets affaiblissants.

Voyage spirituel (Mag). Le chaman spiritiste sait comment faire disparaître son corps pour se retrouver dans le monde des esprits à partir du niveau 17. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *traversée des ombres*, si ce n'est que le chaman spiritiste ne peut que se transporter lui-même. Il n'a pas besoin de se trouver dans une zone ombragée et voyage par le plan des Esprits (et non le plan de l'Ombre). Le chaman spiritiste peut recourir à cette aptitude une fois par jour.

Élu des esprits (Mag). Au niveau 19, le chaman spiritiste apprend à réaliser un rite spécial qui le met à l'abri de la mort. L'exercice du rite demande 8 heures et le chaman spiritiste doit s'acquitter d'une partie de son énergie vitale (ce qui lui coûte 1 000 points d'expérience). Les effets conférés par le rite persistent jusqu'à ce que le chaman spiritiste y mette un terme ou jusqu'à ce qu'ils soient activés.

Tant qu'il est sous la protection de ce rite, le chaman spiritiste reçoit automatiquement l'équivalent d'un sort de *guérison suprême* (niveau de lanceur de sorts égal à son niveau de classe de chaman spiritiste) si jamais il tombe à 0 point de vie ou moins ou voit l'une de ses valeurs de caractéristique réduite à 0. Il reçoit instantanément les effets du sort, même s'il descend à -10 pv ou en dessous à la suite d'une attaque ennemie et peut donc survivre à un coup qui l'aurait sans cela tué à coup sûr. La protection du rite est épuisée dès son activation et le chaman spiritiste doit s'adonner à un nouveau rite s'il veut en bénéficier une fois de plus.

Esprit incarné (Ext). Arrivé au niveau 20, le chaman spiritiste ne fait plus qu'un avec le monde des esprits. Il est désormais, et pour toujours, considéré comme une créature de type fée et non plus comme un humanoïde pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par ailleurs, il bénéficie d'une réduction des dégâts (5/fer froid).

Exemple de chaman spiritiste humain

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests -2, 5 kg).

Armes : hachette (1d6, crit. x3, 1,5 kg, une main, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 5 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Concentration	4	Con	—
Diplomatie	4	Cha	—
Détection	4	Sag	—
Perception auditive	4	Sag	—
Équitation	4	Dex	—
Art de la magie	4	Int	—
Survie	4	Sag	—
Natation	4	For	-6

Don : Robustesse.

Don supplémentaire : Magie de guerre.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paille, un sac, du silex et des amorces. 20 flèches et trois torches.

Richesse : 1d4 po.

ÉLU DIVIN

L'élu divin suit en quelque sorte la même voie que le prêtre, mais se montre capable de canaliser l'énergie divine avec une aisance déconcertante. Il peut exécuter les mêmes tâches que les autres jeteurs de sorts divins, mais le fait pratiquement sans le moindre apprentissage. Cela lui vient naturellement. Les érudits se demandent si les élus divins n'auraient pas des traces de sang d'Extérieur hérité d'unions, saintes ou impies, vieilles de plusieurs siècles et générations. D'autres avancent qu'une formation divine appropriée éveille cette aptitude ou que les élus divins reçoivent simplement leurs talents de leur dieu au moment d'emprunter la voie du prêtre. Quoi qu'il en soit, les élus divins lancent leurs sorts naturellement, autant par leur force de caractère que par le biais de la préparation. Si cela leur confère des aptitudes divines extraordinaires qu'une personne normale ne peut espérer égaler, ils considèrent leur don comme un appel à l'action et peuvent en certains domaines se laisser distancer par leurs collègues plus studieux.



Un élu divin

Illus. de T. Baxa

TABLE 1-3 : L'ÉLU DIVIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour									
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+2	+2	+2	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+3	+3	Arme de prédilection de la divinité	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+4	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+4	+4	Résistance aux énergies destructives (1 ^{er} type)	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+5	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+5	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+6	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+6	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+7	+7	Résistance aux énergies destructives (2 ^e type)	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+7	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+9/+4	+8	+8	+8	Spécialisation martiale de la divinité	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+9/+4	+8	+8	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+10/+5	+9	+9	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Résistance aux énergies destructives (3 ^e type)	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ailes	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Réduction des dégâts	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Aventure. Les élus divins sont souvent solitaires, sillonnant la lande au service de leur divinité. Ils sont les bienvenus au sein de leur église, mais restent considérés comme des êtres insolites et sont parfois mal compris. Ils sont des émissaires de leur dieu et évoluent en dehors de la hiérarchie de l'Église, des religieux respectés qui peuvent se passer du soutien pourtant vital à la réussite des prêtres. C'est pourquoi ils sont parfois admirés et parfois jaloués par leurs cousins prêtres. Si les élus divins sont quelquefois dénigrés pour leur manque apparent de discipline, les fidèles les plus dévoués reconnaissent en eux un puissant message, voire une manifestation vivante de leur divinité.

Profil. Les élus divins lancent leurs sorts par le biais d'un lien inné plutôt qu'à l'issue d'une formation laborieuse et de prières. Leur relation divine est plus naturelle qu'acquise. Ces lanceurs de sorts divins connaissent moins de sorts et acquièrent les plus puissants moins rapidement que les prêtres, mais ils peuvent les jeter plus souvent et n'ont besoin ni de les choisir ni de les préparer à l'avance.

Alignement. La magie divine reste quelque chose d'intuitif pour l'élu divin, qui n'a pas besoin de recourir à quelque prière studieuse. Cette nature amène à une interprétation plus libre de la foi et des doctrines, c'est pourquoi les élus divins penchent davantage du côté du Chaos que de la Loi.

Souvent, l'élu divin présente le même alignement que son dieu, même si certains s'en écartent d'un « cran ». Ainsi, un élu divin neutre bon peut tout à fait servir une divinité loyale bonne. Un élu divin ne peut être d'alignement neutre que si son dieu l'est également.

Religion. L'élu divin peut être de n'importe quelle religion. La divinité la plus couramment vénérée par les élus divins humains des pays civilisés reste Pélor, dieu du soleil. Parmi les races non humaines, les élus divins ont tendance à révéler la divinité principale de leur panthéon racial.

À l'inverse des prêtres, les élus divins n'ont pas la possibilité de se vouer à une cause ou une source de puissance divine sans passer par un dieu.

Antécédents. Les élus divins prennent conscience très jeunes de leur lien avec le divin. Au bout d'un certain temps, le jeune élu divin prend toute la mesure de la puissance qui l'habite à son insu. Les élus divins, en tant qu'intermédiaires divins naturels, sont également des solitaires-nés. Contrairement aux prêtres des temples, ils ne tirent pas grand bénéfice à partager leur savoir et n'éprouvent pas de désir particulier à travailler ensemble.

TABLE 1-4 : SORTS CONNUS PAR L'ÉLU DIVIN

Niveau	Nombre de sorts connus									
	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—
6	7	5	4	3	—	—	—	—	—	—
7	7	6	4	3	—	—	—	—	—	—
8	8	6	5	4	3	—	—	—	—	—
9	8	6	5	4	3	—	—	—	—	—
10	9	6	6	5	4	3	—	—	—	—
11	9	6	6	5	4	3	—	—	—	—
12	9	6	6	6	5	4	3	—	—	—
13	9	6	6	6	5	4	3	—	—	—
14	9	6	6	6	6	5	4	3	—	—
15	9	6	6	6	6	5	4	3	—	—
16	9	6	6	6	6	6	5	4	3	—
17	9	6	6	6	6	6	5	4	3	—
18	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
19	9	6	6	6	6	6	6	5	4	3
20	9	6	6	6	6	6	6	6	5	4



Races. Le talent inné qui consiste à pouvoir canaliser spontanément l'énergie divine est bien imprévisible et peut se déclarer dans n'importe laquelle des races courantes.

Les lanceurs de sorts divins des terres sauvages et des tribus d'humanoïdes plus bestiaux (comme les orques et les demi-orques) sont plus souvent élus divins que prêtres.

Autres classes. Les élus divins ont davantage de points communs avec les membres d'autres classes autodidactes, en particulier les ensorceleurs, mais également les druides et les roublards. Ils se retrouvent parfois en désaccord avec les membres de classes plus disciplinées, surtout les prêtres, qu'ils considèrent quelquefois comme trop engoncés dans les dogmes et la rigidité d'attitudes préconçues.

Rôle. L'élú divin fait office de guérisseur de secours du groupe et d'expert en matière de magie défensive. Il peut aussi assurer sa part au combat, en particulier s'il se concentre sur les pouvoirs qui fournissent une aide au corps à corps.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux élus divins.

Caractéristiques. Le Charisme détermine le nombre de sorts que l'élú divin peut lancer quotidiennement. La Sagesse sert à définir la difficulté qu'ont ses cibles à résister à ses sorts (cf. Sorts, plus loin). En plus du Charisme et de la Sagesse qui lui permettent de lancer des sorts, l'élú divin a intérêt à avoir des valeurs élevées en Dextérité, Force et Constitution.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de l'élú divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) × 4

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe de l'élú divin.

Armes et armures. L'élú divin est formé au maniement de toutes les armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires. L'élú divin est également formé au maniement de l'arme de prédilection de son dieu. Bien qu'il ne soit pas formé au maniement des armures lourdes, en revêtir une ne gêne en rien sa capacité à lancer des sorts.

Sorts. L'élú divin lance des sorts divins, du même type que ceux des prêtres et tirés de la même liste. Il peut lancer tout sort du répertoire qu'il connaît sans avoir à le préparer à l'avance, contrairement aux prêtres.

Pour lancer un sort, un élú divin doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10

+ le niveau du sort + le modificateur de Sagesse de l'élú divin.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'élú divin ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 1-3 : l'élú divin. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée.

Contrairement au prêtre, le répertoire de sorts connus par l'élú divin est limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 et trois sorts de 1^{er} niveau, tous au choix du joueur. Lors de chaque passage de niveau, un élú divin apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 1-4 : sorts connus par l'élú divin. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un élú divin n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de cette table sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux d'élú divin après cela (niveaux 6, 8, etc.), un élú divin peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. L'élú divin « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Un élú divin ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Contrairement à un prêtre, un élú divin n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée.

Arme de prédilection de la divinité. Au niveau 3, l'élú divin acquiert le don Arme de prédilection associé à l'arme de son dieu. Si le personnage dispose déjà de ce don, il peut en choisir un autre.

Résistance aux énergies destructives (Ext). Au niveau 5, l'élú divin choisit un type d'énergie contre laquelle il acquiert une résistance de 10 points. Au niveau 10, cette résistance de 10 points s'applique contre un nouveau type d'énergie de son choix, puis contre un troisième type au niveau 15.

Spécialisation martiale de la divinité. Au niveau 12, l'élú divin acquiert le don Spécialisation martiale associé à l'arme de son dieu. S'il dispose déjà de ce don, il peut en choisir un autre.

Ailes (Ext). Au niveau 17, des ailes poussent dans le dos de l'élú divin, lui permettant de voler à la vitesse de déplacement de base de 18 mètres (bonne manœuvrabilité). Les ailes d'un élú divin d'alignement bon sont faites de plumes, tandis que celles d'un élú divin mauvais rappellent des ailes de chauve-souris. S'il n'est ni bon ni mauvais, l'élú divin peut choisir entre ces deux formes d'ailes.

Réduction des dégâts (Sur). Au niveau 20, l'élú divin bénéficie d'une réduction des dégâts. Si le personnage est d'alignement loyal, la réduction prend la forme de 10/argent. Si le personnage est chaotique, elle est de 10/fer froid. Un élú divin qui n'est ni loyal ni chaotique peut choisir entre ces deux formes de réduction des dégâts lorsqu'il acquiert ce pouvoir.

Exemple d'élú divin humain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests -2, 5 kg).

Armes : masse d'armes lourde (1d8, crit. ×2, 4 kg, une main, contondant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/×2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Diplomatie	4	Cha	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Intimidation (hc)	2	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Détection (hc)	2	Sag	—
Survie (hc)	2	Sag	—

Don : Magie de guerre.

Don supplémentaire : Robustesse.

Divinité : Pélor.

Sorts connus : Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, soins superficiels*. 1^{er} niveau : *bénédiction, injonction, soins légers*.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Carquois de 10 carreaux d'arbalète. Symbole sacré en bois (disque solaire de Pélor). Lanterne à capote et 5 flasques d'huile.

Richesse : 2d4 po.

SHUGENJA

Classe inspirée par les mythologies des cultures asiatiques, le shugenja est un lanceur de sorts divins qui se met en harmonie avec les éléments et focalise son pouvoir à travers son corps pour produire des effets magiques. Comme les samourais (détaillés dans le *Codex martial*), les shugenjas font souvent partie de la noblesse, bien qu'ils ne soient pas aussi soumis au *bushido* que leurs homologues guerriers.

Aventures. Les shugenjas partent souvent à l'aventure pour accroître leurs connaissances et pouvoirs magiques. Ils enquêtent en particulier sur les perturbations de l'harmonie des quatre éléments classiques (l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre). Certains shugenjas ont voué leur vie à assurer l'équilibre magique du monde, tandis que d'autres recherchent avidement toute la puissance que peuvent leur fournir les éléments déchaînés. D'autres encore plongent dans les abysses de la magie en tant que finalité, dans l'espoir de dévoiler les mystères du Vide, le « cinquième élément » qui lie les quatre autres.

Profil. Les shugenjas sont bien plus que de simples sorciers. Dans un univers de jeu inspiré par le Japon, ils peuvent représenter les fondations de la religion, des prêtres qui enseignent les rituels de la piété, vénèrent la mémoire des ancêtres disparus et mesurent même le passage du temps. Ils étudient durant des années pour apprendre jusqu'aux éléments fondamentaux de leur magie et constituent la classe la plus érudite de nombreuses sociétés d'inspiration asiatique. Les sorts des shugenjas sont écrits sur des *ofudas* (parchemins de prières non magiques) qu'ils emportent avec eux et qui constituent le focaliseur divin permettant de lancer les sorts.

Alignement. Bien que beaucoup de shugenjas tentent de se conformer aux idéaux d'honneur et de loyauté et adhèrent donc à l'alignement loyal, ce n'est pas le cas de tous. Les shugenjas choisissent librement leur alignement.

Religion. Si vous intégrez les shugenjas à votre campagne, il sera intéressant de développer également une culture asiatique avec ses propres traditions religieuses, propre à constituer leur société, même si ces shugenjas résident à des milliers de kilomètres de l'action de votre campagne, sur des terres que les PJ n'ont aucune intention de visiter. Certains shugenjas exilés dans un univers de jeu D&D plus traditionnel éprouvent des affinités

avec Boccob, Obad-Hai ou Wy-Djaz, tandis que d'autres font le parallèle entre le code du *bushido* et les enseignements d'Héronéus.

Antécédents. Les shugenjas appartiennent souvent à la noblesse.

Ils apprennent l'usage de la magie dans des écoles rattachées à chaque clan ou région, comme leurs frères samourais. Vous pouvez aisément créer vos propres ordres de shugenjas, en suivant les mêmes principes que ceux qui

vous guideraient pour inventer de nouveaux domaines.

Races. D'une manière générale, les univers D&D d'inspiration asiatique se passent des races non humaines classiques ou les ont remplacées par d'autres ; c'est pourquoi les shugenjas sont presque toujours humains. Vous pouvez aussi bien créer vos propres races d'inspiration orientale, vous servir de celles du *Guide de l'Orient*, ou tenter l'assemblage entre culture asiatique et races traditionnelles du médiéval fantastique. Dans cette dernière option, les nains et les gnomes seront légèrement plus propices à donner des shugenjas, en raison de leur affinité avec la Terre.

Autres classes. Le statut aristocratique des shugenjas, comme celui des samourais, les met à part, et ils ont tendance à mépriser les autres classes. Malgré les préjugés en vigueur, les shugenjas ne pensent pas que les prouesses martiales soient l'expression ultime de l'honneur : en fait, ils méprisent les samourais qui règlent toute querelle ou affaire d'honneur par un duel à mort. Les shugenjas respectent peu les membres des



Un shugenja

TABLE 1-5 : LE SHUGENJA

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour													
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e				
1	+0	+0	+0	+2	Concentration élémentaire, perception élémentaire	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	+1	+1	+1	+3	—	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
4	+2	+1	+1	+4	—	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
5	+2	+1	+1	+4	—	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
6	+3	+2	+2	+5	—	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
7	+3	+2	+2	+5	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
8	+4	+2	+2	+6	—	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
9	+4	+3	+3	+6	—	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	
10	+5	+3	+3	+7	—	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	—	
11	+5	+3	+3	+7	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	
12	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	
13	+6/+1	+4	+4	+8	—	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	
14	+7/+2	+4	+4	+9	—	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	
15	+7/+2	+5	+5	+9	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	
16	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	
17	+8/+3	+5	+5	+10	—	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	
18	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	
19	+9/+4	+6	+6	+11	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	
20	+10/+5	+6	+6	+12	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	

autres classes, mais ceux qui partent à l'aventure comprennent que les différentes classes ont des talents et des capacités indispensables au succès d'un groupe.

Rôle. Dans la mesure où ils restent les principaux lanceurs de sorts de leur société, les listes de sorts des shugenjas passent par toute la gamme, des sorts de combat les plus efficaces aux sorts curatifs les plus puissants, en passant par les nombreux sorts utilitaires. Les shugenjas se montrent cependant moins résistants au combat que leurs homologues prêtres et, à l'instar des ensorceleurs, ont un choix de sorts plus limité à leur disposition.

Classes orientales et univers classiques. Certains MD peuvent choisir d'intégrer les classes comme le shugenja ou le

samouraï dans leur univers de jeu, qui n'a pourtant rien d'oriental. Si tel est le cas, ces personnages seront probablement des voyageurs provenant de terres lointaines, qui ont reçu leur formation dans la classe orientale alors qu'ils étaient encore dans leur pays natal. Les détails du vécu du personnage peuvent être finalisés par une concertation entre le MD et le joueur.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent au shugenja.

Caractéristiques. Le Charisme détermine la puissance et le nombre de sorts que le shugenja peut lancer par jour, et la difficulté pour y résister. Pour lancer un sort, le shugenja doit avoir une valeur

TABLE 1-6 : SORTS CONNUS PAR LE SHUGENJA

Niveau	Nombre de sorts connus*									
	0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	o+3+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	o+3+2	o+2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	o+3+3	o+2+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—	—
5	o+4+3	o+2+2	o+1+1	—	—	—	—	—	—	—
6	o+4+3	o+2+2	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—	—
7	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—	—
8	o+4+4	o+3+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—	—
9	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—	—
10	o+5+4	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—	—
11	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—	—
12	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—	—
13	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—	—
14	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—	—
15	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	—	—
16	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+1+1	o+1+0	—
17	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	—
18	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+1+1	o+1+0
19	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+1+1
20	o+5+4	o+3+2	o+3+2	o+2+2	o+2+2	o+2+2	o+2+1	o+2+1	o+2+1	o+2+1

* Dès le niveau 1, le shugenja reçoit un sort d'ordre, représenté par un « o », pour chaque niveau de sort auquel il a accès. Le nombre du milieu indique le nombre de sorts de l'élément de prédilection du shugenja et le dernier nombre représente le nombre de sorts supplémentaires connus dans n'importe quel élément (non interdit).

de Charisme au moins égale à 10 + niveau du sort. Un shugenja obtient des sorts supplémentaires en fonction de son Charisme. Une Dextérité élevée est utile au shugenja (qui porte peu ou pas d'armure), lui conférant un bonus de classe d'armure. Une bonne Constitution lui donne plus de points de vie, une ressource dont il manque par ailleurs.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du shugenja (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) × 4.

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du shugenja.

Armes et armures. Le shugenja est formé au maniement de toutes les armes courantes et de l'épée courte (il porte généralement une épée courte de maître appelée *wakizashi*). Il n'est pas formé au maniement des boucliers, ni au port des armures. Dans sa culture d'origine, il est même considéré comme inconvenant de porter une armure lorsque l'on est shugenja. Seuls les shugenjas qui servent dans l'armée ou voyagent vers des terres lointaines prennent parfois le temps d'apprendre à porter convenablement une armure. Toute armure plus lourde que celle de cuir impose un malus aux tests de compétence suivants : Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion, Natation et Saut. Le port d'une armure ne gêne par contre en rien l'incantation des sorts du shugenja.

Sorts. Un shugenja peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des prêtres et des druides) appartenant à la liste de sorts de shugenja (page 145). Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous).

Pour apprendre ou lancer un sort, un shugenja doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du shugenja.

Comme les autres lanceurs de sorts, le shugenja ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 1-5 : le shugenja. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (cf. page 8 du *Manuel des Joueurs*).

Le répertoire de sorts d'un shugenja est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 et deux sorts de 1^{er} niveau, tous au choix du joueur, auxquels s'ajoutent 1 sort de niveau 0 et 1 sort de 1^{er} niveau déterminés par son ordre de shugenja. Lors de chaque passage de niveau, un shugenja apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 1-6 : sorts connus par le shugenja.

(Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un shugenja n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de cette table sont fixes.) Un sort de chaque niveau est déterminé par l'ordre auquel appartient le shugenja. Il arrive que ces sorts figurent sur la liste normale des sorts de shugenja, mais il s'agit le plus souvent d'ajouts à la liste et ils font alors partie de la liste de sorts du personnage, tout autant que les sorts normaux de shugenja qui sont donnés plus loin. La moitié des sorts connus par le shugenja doivent correspondre à son élément de prédilection, comme l'indique la Table 1-6.

Le shugenja peut dépenser un emplacement de sort d'un niveau supérieur au sort qu'il choisit de lancer. Ainsi, si un shugenja de niveau 8 a dépensé tous ses emplacements de sort de 3^e niveau pour la journée, mais qu'il souhaite en lancer un autre, il peut utiliser un emplacement de sort de 4^e niveau pour ce faire. Le sort est toujours considéré comme de son niveau réel, et non du niveau de l'emplacement de sort qui permet de le lancer.

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux de shugenja après cela (niveaux 6, 8, etc.), un shugenja peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le shugenja « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Ainsi, arrivé au niveau 4, le shugenja peut échanger un sort de niveau 0 (soit 2 niveaux de moins que le plus haut niveau qui lui est accessible) contre un autre sort de niveau 0. Au niveau 6, il pourra échanger un unique sort de niveau 0 ou de 1^{er} niveau (étant maintenant capable de lancer des sorts de 3^e niveau) pour un sort de même niveau. Un shugenja ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau. Le shugenja doit rester en accord avec sa concentration élémentaire.

Les shugenjas n'ont pas de livres de sorts, bien qu'ils écrivent leurs sorts sur des *ofudas*. Ces *ofudas* servent de focaliseur divin et doivent être lus pour lancer le sort. Les shugenjas peuvent utiliser le don Écriture de parchemins pour créer des parchemins magiques qui fonctionnent comme les parchemins de magiciens ou de prêtres.

N'oubliez pas que le shugenja choisit ses sorts au moment de les jeter. Il n'a donc pas d'autre choix que de rallonger son temps d'incantation afin d'incorporer un don de métamagie au sort qu'il récite. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, le shugenja aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie). Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué. Les shugenjas ne peuvent utiliser le don Incantation rapide.

Concentration élémentaire. Chaque shugenja a un élément de prédilection : Air, Terre, Feu ou Eau. Cette spécialisation est parfois déterminée par l'ordre de shugenja au sein duquel il étudie. Au moins la moitié des sorts que le shugenja connaît pour chaque niveau de sort doivent appartenir à cet élément, et c'est aussi souvent le cas du sort imposé par son ordre. Ceci est précisé à la table 1-6, qui indique combien de sorts de chaque niveau doivent être des sorts de l'élément de prédilection du shugenja. Au niveau 1, par exemple, le shugenja Kitsu Mari doit connaître au moins trois sorts d'eau de niveau 0 : un sort d'eau déterminé par son ordre et deux sorts d'eau additionnels, plus deux autres sorts de niveau 0 de

n'importe quel élément. Il connaît aussi un sort d'eau de 1^{er} niveau grâce à son ordre, un sort d'eau de 1^{er} niveau supplémentaire et un sort de 1^{er} niveau de n'importe quel élément. Les shugenjas gagnent automatiquement les avantages du don École de prédilection (+1 au DD de sauvegarde contre ses sorts) pour les sorts de leur élément de prédilection, quelle qu'en soit l'école.

Spécialisés dans un élément, les shugenjas ont l'interdiction d'apprendre des sorts de l'élément contraire à leur élément de prédilection, comme indiqué ci-dessous.

Air : les sorts d'Air sont subtils et agissent sur le voyage, l'intuition, l'influence, la divination et l'illusion. La Terre est l'élément interdit aux shugenjas de l'Air. L'ordre de l'Œil omnivoyant et l'ordre du Zéphyr de Printemps sont spécialisés en magie de l'Air.

Terre : les sorts de Terre agissent sur la détermination et la résolution, la santé et la croissance, et la force de la matière. L'Air est l'élément interdit aux shugenjas de la Terre. L'ordre de l'Impénétrable Creuset et l'ordre de la Sculpture parfaite se spécialisent dans la magie de la Terre.

Feu : les sorts de Feu sont destructeurs et voyants, bien qu'ils agissent aussi sur l'intelligence, l'inspiration et la créativité. L'Eau est l'élément interdit aux shugenjas du Feu. L'ordre de la Flamme dévorante est spécialisé dans la magie du Feu.

Eau : les sorts d'Eau agissent sur la transformation, la purification, la guérison et l'amitié. Le Feu est l'élément interdit aux shugenjas de l'Eau. L'ordre de la Lande interdite et l'ordre de la Douce Pluie sont spécialisés dans la magie de l'Eau.

Les shugenjas de l'ordre de l'Ineffable Mystère peuvent se spécialiser dans l'élément de leur choix. L'ordre de l'Ineffable Mystère forme également des shugenjas spécialisés dans le cinquième élément : le Vide (voir la classe de prestige de disciple du Vide dans le Chapitre 2).

Perception élémentaire (Mag). Un des premiers « sorts » – si primaire qu'il est considéré comme un pouvoir magique – qu'apprend un shugenja est la capacité à sentir les éléments. Par une action complexe, le shugenja peut ressentir toutes les sources d'un élément choisi (Air, Terre, Feu ou Eau) dans un rayon de 3 mètres. Le shugenja connaît la taille de l'objet mais ni sa position ni sa nature exactes.

En se concentrant plus longtemps, le shugenja peut étendre ses perceptions magiques ou obtenir plus d'informations concernant les éléments détectés. Chaque round passé à se concentrer permet au shugenja d'ajouter 1,50 mètre au rayon de détection, pour un maximum supplémentaire de (niveau de shugenja × 1,50) mètres.

Résultat du test	Informations
20 ou plus	Localisation approximative de la cible (la case qui la contient ou ses limites les plus proches si elle dépasse la taille d'une case de 1,50 mètre de côté).
25 ou plus	Permet de savoir si la cible est un objet naturel ou résulte d'un sort (un test normal d'Art de la magie assorti d'un DD de 20 + niveau de sort permet de déterminer la nature de ce sort).
30 ou plus	Permet de savoir si la cible est une créature ou un objet.
35 ou plus	Permet de déterminer la nature exacte de la cible (par exemple : s'agit-il d'un éfrit ou d'un élémentaire du Feu ? Est-il fait d'or ou de pierre ? Cet air est-il respirable ou non ?).

Ainsi, au niveau 4, Kitsu Mari peut percevoir les éléments à une distance maximum de $3 + (4 \times 1,50) = 9$ mètres, en se concentrant pendant cinq rounds entiers. Sinon, le shugenja peut se concentrer sur une source unique de l'élément perçu par round et faire un test d'Art de la magie pour en savoir plus sur cet objet précis. La somme d'informations qu'il apprend dépend du résultat de ce test. Pendant les rounds suivants, le shugenja peut soit tenter un nouveau test d'Art de la magie sur la même cible, soit tourner son attention vers une autre, soit étendre le rayon de ses perceptions.

Un shugenja de niveau 1 peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour. Tous les cinq niveaux, le shugenja peut l'utiliser une fois supplémentaire par jour (quatre fois au niveau 5, cinq au niveau 10, etc.). Comme beaucoup de sorts de l'école des divinations, le pouvoir de sentir les éléments du shugenja peut être bloqué par 1 mètre de bois ou de terre, 30 cm de pierre, 2,5 cm de métal ordinaire ou une mince feuille de plomb.

Par exemple, Kitsu Mari entre dans une pièce et se concentre pour détecter de l'eau (bien qu'il soit shugenja de l'Eau, il pourrait très bien détecter d'autres éléments, Feu y compris). Il perçoit toutes les sources d'eau à 3 mètres. Un bol d'eau se trouve sur la table de nuit et quelqu'un se cache derrière la porte (les êtres vivants sont généralement composés des quatre éléments), une fiole de poison à la main. Kitsu Mari découvre trois sources d'eau dans un rayon de 3 mètres : une de taille M, une de taille P et une dernière de taille I. En se focalisant sur la source la plus grande et en se concentrant durant un round, il obtient 31 au test d'Art de la magie. Il apprend que la source d'eau de taille M est une créature naturelle et la localise. Si l'assassin n'a pas encore bondi pour l'attaquer, Kitsu Mari sait qu'une créature se cache derrière la porte... mais il est sans doute trop tard.

Exemple de shugenja humain

Armure : aucune (vitesse de déplacement 9 m).

Armes : épée courte (1d6, crit. 19–20/×2, 1 kg, légère, perforant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/×2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 5 + modificateur d'Int.

Compétence	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Concentration	4	Con	—
Diplomatie	4	Cha	—
Premiers secours	4	Sag	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Connaissances (religion)	4	Int	—
Détection (hc)	2	Sag	—
Fouille (hc)	2	Int	—
Art de la magie	4	Int	—

Don : Vigueur surhumaine.

Don supplémentaire : Vigilance.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une pailleuse, un sac, du silex et des amorces. 10 carreaux et trois torches. Ofudas.

Richesse : 1d4 po.



Illus. de Scott Rolter

Les classes de prestige de ce chapitre partagent toutes un certain lien avec le divin. Beaucoup sont des lanceurs de sorts, mais certaines tirent simplement leur puissance de la foi spécifique qu'elles revendiquent, tandis que d'autres obtiennent des pouvoirs spéciaux par le biais de la relation particulière qu'elles entretiennent avec les dieux. Ces classes de prestige ne s'adressent pas qu'aux prêtres et aux druides (même si ces lanceurs de sorts divins peuvent prétendre à beaucoup d'entre elles), mais également à tout personnage vénérant un dieu ou étant capable de puiser dans l'énergie divine d'une manière ou d'une autre.

CHOISIR UNE CLASSE DE PRESTIGE

Que vous cherchiez une classe de prestige pour un PJ existant ou pour un PNJ de votre création, regardez d'abord les conditions requises par chaque classe et ses avantages avant de faire votre choix. Certaines des classes de prestige de ce chapitre exigent le culte d'un dieu spécifique, un certain niveau de maîtrise magique ou d'autres aptitudes spécialisées.

Si toutes ces classes ont en commun un lien étroit avec le divin, elles restent par ailleurs très différentes les unes des autres. La Table 2-1 de la page suivante vous donne quelques conseils pour débiter votre survol du chapitre. Les termes utilisés dans la table sont définis comme suit.

Bienveillant/malveillant. Les classes de prestige de ce groupe se définissent avant tout par leur alignement et leur vision du monde et, seulement ensuite, par leurs aptitudes. Leurs forces reflètent indubitablement leur alignement et l'interprétation de tels personnages passe d'abord par la manière de penser. La distinction bienveillant/malveillant n'impose pas que tous ces personnages soient forcément les héros ou les fauteurs de troubles centraux de votre campagne. On peut tout à fait imaginer qu'un fanatique de la flamme noire fasse le bien malgré lui ou cherche à racheter ses péchés après des années de méfaits. De la même manière, un inquisiteur de la Foi peut se révéler un véritable fardeau pour des PJ bons, malgré un alignement a priori compatible.

Domaines supplémentaires. Ces classes de prestige offrent un ou plusieurs domaines en plus des deux que les prêtres choisissent au niveau 1. Le fonctionnement des domaines supplémentaires est détaillé dans la rubrique suivante.

Magie puissante. Les classes de prestige de cette liste constituent de bons choix pour les lanceurs de sorts qui ne veulent pas voir ralentir leur progression magique.

Magie modérée. Ces classes de prestige n'acquiescent pas aussi vite puissance et quantité en matière de sorts, mais leurs aptitudes viennent contrebalancer ce ralentissement.

Magie distincte. Les classes de prestige de ce groupe ont leur propre liste de sorts et leur propre table de progression magique.

Magie profane. Ces classes de prestige s'adressent tout particulièrement aux lanceurs de sorts profanes, auxquels elles confèrent un certain degré de puissance divine tout en leur permettant de continuer leur progression en magie profane.

Combattants. Ces classes de prestige se montrent particulièrement efficaces avec des armes, qu'elles soient naturelles ou fabriquées.

Discrets. Ces classes de prestige sont expertes dans l'art d'évoquer à l'insu de leurs ennemis.

DOMAINES SUPPLÉMENTAIRES

Plusieurs classes de prestige de ce chapitre permettent au personnage de choisir un domaine additionnel, ce qui lui offre le pouvoir accordé et le choix de sorts de domaine associés. Dans certains cas, le domaine est spécifié et dans d'autres, le personnage peut sélectionner n'importe quel domaine offert par son dieu (ou peut choisir parmi tous les domaines, s'il ne vénère aucune divinité en particulier).

Dans le cas d'un personnage autre que prêtre qui accède à une classe de prestige offrant un domaine supplémentaire, ce dernier reste accordé et le personnage peut recourir normalement au pouvoir accordé que confère le domaine. Si le personnage prépare ses sorts comme un druide, un paladin ou un rôdeur, il lui est possible de préparer l'un de ses sorts de domaine à la place de l'un de ses sorts normaux, sans jamais choisir plus d'un sort de domaine par niveau de sort. S'il s'agit d'un lanceur de sorts qui se sert d'un grimoire, comme dans le cas d'un magicien, il lui faut alors trouver ou acheter un parchemin contenant le sort correspondant et s'acquitter des dépenses habituelles pour retranscrire le sort dans son grimoire. Si le sort n'a pas de forme profane, le magicien peut tout de même retranscrire le parchemin divin dans son grimoire. Il peut alors préparer un sort de domaine de chaque niveau par jour. Dans le cas d'un personnage non-prêtre qui jette ses sorts sans préparation, comme les ensorceleurs (et les élus divins), il peut choisir un sort de domaine à ajouter dans la liste de ses sorts connus à chaque fois qu'il a la possibilité de sélectionner un nouveau sort connu. Un ensorceleur ne doit cependant pas dépasser la limite imposée de sorts connus. Une fois le sort de domaine établi, l'ensorceleur peut le lancer librement. À moins que la classe de prestige ne le spécifie autrement, ces sorts sont considérés comme profanes quand ils sont lancés par des jeteurs de sorts profanes.

TABLE 2-1 : CLASSES DE PRESTIGE DIVINES

Groupe	Classes de prestige
Bienveillant	chevalier hospitalier, évangéliste errant, exorciste consacré, inquisiteur de la Foi, lame étincelante d'Héronéus, libérateur sacré, quêteur de l'île des Brumes, serviteur arc-en-ciel, serviteur radieux de Pélor, traqueur consacré
Malveillant	entropomancien, évangéliste errant, fanatique de la Flamme noire, prêtre décide, saccageur tellurique
Domaines supplémentaires	inquisiteur de la Foi, maître contemplatif, oracle divin, prêtre de guerre, quêteur de l'île des Brumes, serviteur arc-en-ciel, serviteur radieux de Pélor
Magie puissante	exorciste consacré, géomancien, inquisiteur de la Foi, maître contemplatif, oracle divin, serviteur radieux de Pélor
Magie modérée	chevalier hospitalier, disciple du Vide, entropomancien, lame étincelante d'Héronéus, poing sacré, prêtre de guerre, quêteur de l'île des Brumes, serviteur arc-en-ciel
Magie distincte	croisé divin, libérateur sacré, pilleur de temple d'Olidammara, prêtre décide, saccageur tellurique, templier consacré, traqueur consacré
Magie profane	disciple du Vide, géomancien, oracle divin, serviteur arc-en-ciel
Combattant	chevalier hospitalier, croisé divin, lame étincelante d'Héronéus, libérateur sacré, poing sacré, prêtre de guerre, templier consacré, traqueur consacré
Discret	fanatique de la Flamme noire, pilleur de temple d'Olidammara, quêteur de l'île des Brumes

Ainsi, si Jeanne (paladine de niveau 14) gagne cinq niveaux dans la classe d'inquisiteur de la Foi, elle reçoit le pouvoir accordé du domaine de l'Inquisition, qui lui confère un bonus de +4 aux tests de dissipation. Elle se retrouve alors avec le niveau effectif de jeteur de sorts d'un paladin de niveau 15 (étant donné que chaque niveau d'inquisiteur de la Foi ajoute +1 au niveau effectif de jeteur de sorts divins du personnage). Ainsi, au cours de la sélection de sorts qu'elle opère pendant ses prières matinales, elle peut choisir *détection du Chaos* parmi ses sorts de paladin de 1^{er} niveau et *détection de pensées* parmi ses sorts de 3^e niveau. *Zone de vérité* et *détection du mensonge* sont déjà dans sa liste de sorts, au même niveau ou à un niveau inférieur, c'est pourquoi le domaine n'affecte en rien son choix de sorts des 2^e et 4^e niveaux.

Si Déliaflor, prêtresse de niveau 8, choisit la classe de prestige de maître contemplatif et accède au domaine de la Gloire, elle peut alors chaque jour sélectionner les sorts du domaine de la Gloire comme sorts de domaine, ou ceux des deux domaines qu'elle a pris en tant que prêtresse de niveau 1. Le pouvoir accordé de ce domaine lui confère un bonus de +2 sur ses tests de renvoi des morts-vivants et +1d6 sur ses jets d'efficacité du renvoi des morts-vivants. Le nombre de sorts qu'elle peut lancer quotidiennement reste normal pour un prêtre de niveau 8, il n'augmente pas.

Si Del'alto, ensorceleur de niveau 10, gagne un niveau dans la classe de prestige d'oracle divin, il reçoit le pouvoir accordé du domaine des Oracles, qui lui permet de lancer les sorts de l'école des divinations avec un niveau de lanceur de sorts augmenté de +2. Il se retrouve alors avec un niveau effectif de lanceur de sorts de 11. À chaque fois qu'il gagne un nouveau sort connu, il peut choisir un sort de domaine du niveau correspondant. Ces sorts de domaine n'augmentent pas pour autant son nombre de sorts connus ou son quota journalier de sorts.

ADAPTER UNE CLASSE DE PRESTIGE

Beaucoup de ces classes de prestige, comme le serviteur radieux de Pélor, sont spécifiquement associées au culte d'un dieu. Même si elles ont été conçues avec une divinité précise en tête, ces classes de prestige sont facilement adaptables aux campagnes qui fonctionnent avec d'autres dieux ou organisations. Le serviteur radieux, par exemple, serait tout à fait adapté pour servir toute divinité qui compte le soleil parmi ses attributions. Quand cela est approprié, le détail des classes de prestige présente une rubrique « adaptation » qui fournit quelques conseils pour intégrer adroitement la classe dans votre campagne.

Dans le doute, n'hésitez pas à faire coller au mieux la classe de prestige au cadre de votre campagne. Nous avons délibérément extrait certains aspects propres à d'autres univers de certaines de ces classes de prestige, de manière à ce qu'elles puissent s'appliquer à la plupart des campagnes des joueurs. Mais les meilleures classes de prestige restent celles que l'on intègre au reste de l'univers de jeu, c'est pourquoi il ne faut pas manquer de les lier à des divinités, des organisations et des sites spécifiques, chaque fois que c'est possible.

CHEVALIER HOSPITALIER

Les chevaliers 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. 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 chevaliers hospitaliers se sont investis dans la construction et l'administration d'hôpitaux et de refuges pour les nécessiteux.

La plupart des chevaliers hospitaliers sont paladins, même s'il arrive assez souvent que des rôdeurs, des guerriers/ prêtres et même des rôdeurs/ prêtres entrent dans leurs rangs.

Les PNJ chevaliers 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.

Adaptation. Les chevaliers hospitaliers luttent contre la souffrance et la douleur où qu'ils la trouvent. Les cités de votre campagne peuvent abriter de nombreux mendiants dont les chevaliers hospitaliers itinérants prennent soin. On peut aussi facilement imaginer un petit village qui accueille un chevalier hospitalier

faisant office de médecin pour tous ceux qui nécessitent son attention. Ou encore, une compagnie entière de chevaliers hospitaliers peut se réunir pour affronter un dragon maléfique et rester à la fin des hostilités pour prendre soin des villageois blessés dans la bataille.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir chevalier hospitalier, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être chaotique.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Dressage, degré de maîtrise de 5 en Équitation.

Dons : Attaque au galop, Combat monté.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau.



Rorvéna, chevalier hospitalier

Illus de F. Schwinkel

TABLE 2-2 : LE CHEVALIER HOSPITALIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire, imposition des mains	—
2	+2	+0	+3	+0	—	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+1	Guérison des maladies (1/semaine)	+1 niveau effectif
4	+4	+1	+4	+1	—	+1 niveau effectif
5	+5	+1	+4	+1	Don supplémentaire	—
6	+6	+2	+5	+2	—	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+2	Guérison des maladies (2/semaine)	+1 niveau effectif
8	+8	+2	+6	+2	—	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+3	Don supplémentaire	—
10	+10	+3	+7	+3	—	+1 niveau effectif

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du chevalier hospitalier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de chevalier hospitalier.

Armes et armures. Le chevalier hospitalier est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Imposition des mains (Sur). Un chevalier hospitalier dont la valeur de Charisme est au moins égale à 12 peut refermer les blessures d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau de chevalier hospitalier × modificateur de Charisme. Le chevalier hospitalier a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Si le chevalier hospitalier disposait déjà de cette aptitude par le biais d'une autre classe, les niveaux déjà acquis dans cette classe se cumulent à ceux de chevalier hospitalier pour déterminer le nombre de points de vie qu'il peut restaurer chaque jour.

Sorts. Le chevalier hospitalier, qui était déjà lanceur de sorts divins, poursuit sa progression parallèlement à l'acquisition de ses nouveaux pouvoirs. À chaque nouveau niveau de chevalier hospitalier (à l'exception des niveaux 1, 5 et 9), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins et dont il maîtrise le 1^{er} niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, des dégâts accrus pour l'aptitude de châtement du Mal, etc.

Dons supplémentaires. Aux niveaux indiqués par la table, le chevalier hospitalier a droit à un don supplémentaire. Il doit sélectionner ce don parmi ceux qui sont considérés comme dons supplémentaires de guerrier (qu'ils proviennent du *Manuel des Joueurs* ou d'une autre source).

Guérison des maladies (Mag). Un chevalier hospitalier ayant atteint le niveau 3 peut recourir à guérison des maladies une fois par semaine. À partir du niveau 7, il peut utiliser ce pouvoir magique deux fois par semaine.

Code de conduite. Le chevalier hospitalier fait vœu de pauvreté et d'obéissance. Il jure également de protéger ceux dont il a la charge. Les chevaliers hospitaliers ne vivent pas dans la misère, mais ils partagent entre eux leurs biens, 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 chevaliers hospitaliers doivent obéissance au chef de l'établissement qui les accueille. Les chevaliers 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 de chevalier hospitalier peut continuer à progresser en tant que paladin.

ANCIENS CHEVALIERS HOSPITALIERS

Un chevalier hospitalier qui devient chaotique, commet un acte chaotique de son plein gré ou bafoue le code de conduite des chevaliers hospitaliers perd ses pouvoirs et ses sorts et ne peut plus progresser en tant que chevalier hospitalier. Il récupère ses pouvoirs s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, p. 270 du *Manuel des Joueurs*).

Le chevalier 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 chevalier hospitalier, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de chevalier hospitalier. Il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là. La voie du chevalier hospitalier, tout comme la voie du paladin, exige une grande constance. Si jamais l'on en dévie, il s'avère impossible d'y revenir.

EXEMPLE DE CHEVALIER HOSPITALIER

Rowéna. Humaine (f), paladin 5/chevalier hospitalier 2 ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 5d10 plus 2d8 ; pv 36 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; B.B.A +7 ; Lutte +10 ; Att épée longue de maître (+11 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; Out épée longue de maître (+11/+6 corps à corps, 1d8+3/19-20) ; AS châtement du Mal (2/jour), renvoi des morts-vivants (5/jour, +2, 2d6+2, niveau 2) ; Part aura de Bien, aura de bravoure, destrier de paladin, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains, santé divine ; AL LB ; JS Réf +2, Vig +7, Vol +2 ; For 16, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Diplomatie +4, Dressage +10, Équitation +13 ; Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement.

Sorts de paladin préparés (2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) : 1^{er} niveau : *bénédiction d'arme*, *protection contre le Mal*.

Châtement du Mal (Sur). Rowéna peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ces conditions, elle ajoute +2 au résultat du jet d'attaque et, en cas de coup porté, elle inflige 5 points de dégâts supplémentaires. Si elle utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le pouvoir n'a aucun effet mais il est tout de même « dépensé ».

Aura de Bien (Ext). L'intensité de l'aura de Bien de Rowéna (voir description du sort *détection du Mal*) est équivalente à celle d'un prêtre bon de niveau 5.

Aura de bravoure (Sur). Rowéna est immunisée contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette

aptitude fonctionne tant que Rowéna est consciente, mais pas si elle est inconsciente ou morte.

Destrier de paladin (Mag). Le destrier de paladin de Rowéna est un cheval de guerre lourd, présentant le même profil que celui du *Manuel des Monstres*, si ce n'est qu'il bénéficie de 2 dés de vie supplémentaires, d'un bonus accru de +4 à la classe d'armure, de +1 en Force et de l'esquive extraordinaire. La paladine partage un lien télépathique avec son destrier, ainsi que le transfert d'effet magique et le transfert de jet de sauvegarde. Elle peut appeler sa monture, au prix d'une action complexe, une fois par jour, pour une durée maximale de 10 heures.

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

Grâce divine (Sur). Rowéna bénéficie d'un bonus égal à son bonus de Charisme aux jets de sauvegarde (pris en compte dans le profil ci-dessus).

Imposition des mains (Sur). Rowéna peut rendre 14 points de vie par jour.

Santé divine (Ext). Rowéna est immunisée contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Possessions : harnois, écu en acier, épée longue de maître, amulette de Constitution +2.



Épée d'or, croisé divin

Les paladins font de bons croisés divins, tout comme les prêtres (en particulier ceux qui servent des divinités martiales). Des personnages issus de nombreuses classes peuvent néanmoins trouver de grandes gratifications spirituelles sur la voie du croisé divin, y compris les guerriers, les barbares, les moines, les rôdeurs et les roublards.

Les PNJ croisés divins œuvrent généralement de concert avec des personnes qui partagent leur dévouement, comme des prêtres ou d'autres croisés divins. Ils s'entendent bien avec les croisés voués à la même divinité (même si leurs domaines diffèrent) et s'allient même parfois avec des croisés divins avec qui ils partagent un domaine mais qui servent un autre dieu, à condition que leurs alignements restent proches (les croisés divins de Corellon Larethian, par exemple, ne font pas bon ménage avec ceux de Gruumsh, même s'ils ont le domaine de la Guerre en commun).
Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir croisé divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : identique à celui de la divinité tutélaire.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Compétence : degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Don : Arme de prédilection (arme de la divinité tutélaire).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du croisé divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

CROISÉ DIVIN

Le croisé divin incarne la ferveur et le dévouement envers une divinité spécifique. Plus encore que le prêtre, le croisé divin symbolise un des aspects particuliers des attributions de son dieu, comme le feu, le Bien, le savoir ou la guerre. Il fait office de serviteur divin d'élite, met à exécution la volonté de son dieu et œuvre selon ses desseins.

TABLE 2-3 : LE CROISÉ DIVIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour												
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e				
1	+0	+0	+2	+2	Aura	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	—	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Résistance à l'électricité (5)	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	—	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Spécialisation martiale	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Résistance à l'acide (5)	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Vision dans le noir	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—	—
8	+6	+2	+6	+6	—	3	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—	—
9	+6	+3	+6	+6	Résistance à l'acide (10) et à l'électricité (10)	3	3	3	3	3	2	2	1	0	—	—	—	—
10	+7	+3	+7	+7	Perfection de l'être	3	3	3	3	3	3	2	2	1	—	—	—	—

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de croisé divin.

Armes et armures. Le croisé divin ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Aura (Ext). L'intensité de l'aura d'alignement du croisé divin (cf. sort *détection du Mal*, page 218 du *Manuel des Joueurs*) est égale à la somme de son niveau de croisé divin et de ses niveaux de classe dans toute classe dégageant une telle aura (comme prêtre ou paladin).

Dieu et domaine. Tout croisé divin a une divinité tutélaire. Des exemples de dieux sont donnés dans la Table 3-15 : les dieux, page 51 du *Manuel des Joueurs*, ainsi que dans le Chapitre 5 du présent ouvrage. Le dieu du croisé divin influence son alignement, la magie qu'il peut produire, ses valeurs et la manière dont il est perçu par autrui. L'alignement du personnage doit être strictement le même que celui de son dieu.

Le croisé divin choisit un domaine parmi ceux qu'offre son dieu à ses prêtres et reçoit le pouvoir accordé par ce domaine. Si le pouvoir accordé ajoute une ou plusieurs compétences à la liste de compétences de classe de ses prêtres, ajoutez-la simplement à la liste de compétences de classe du croisé divin. Le croisé divin est également capable de lancer les sorts de ce domaine (voir ci-dessous).

Sorts. Le croisé divin lance des sorts divins. Il ne peut préparer et jeter que des sorts du domaine qu'il a choisi (voir ci-dessus). Dans les faits, cela revient à dire que la liste de sorts du croisé divin ne contient que neuf sorts (un sort par niveau).

Pour pouvoir préparer et lancer un sort, le croisé divin doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau du sort. Le degré de difficulté associé aux jets de sauvegarde contre les sorts du croisé divin est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Cha du croisé divin. Le croisé divin reçoit également des utilisations quotidiennes supplémentaires en fonction de son Charisme.

Le croisé divin prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il ne peut lancer spontanément les sorts de *soins* ou de *blessure*.

Résistance à l'électricité (Ext). Le croisé divin bénéficie d'une résistance à l'électricité de 5 points à partir du niveau 3. Cette résistance passe à 10 points au niveau 9.

Spécialisation martiale. Au niveau 5, le croisé divin reçoit, en tant que don supplémentaire, Spécialisation martiale associé à l'arme de son dieu.

Résistance à l'acide (Ext). Le croisé divin bénéficie d'une résistance à l'acide de 5 points à partir du niveau 6. Cette résistance passe à 10 points au niveau 9.

Vision dans le noir (Ext). Au niveau 7, le croisé divin bénéficie de la vision dans le noir (portée 18 mètres). S'il dispose déjà de cette forme de vision, la portée en est augmentée de 9 mètres.

Perfection de l'être. Arrivé au niveau 10, le croisé divin atteint le terme de sa métamorphose en créature des plans. Son type est désormais Extérieur (natif). En tant qu'Extérieur natif, le personnage peut toujours être rappelé à la vie, réincarné ou ressuscité comme le peuvent les autres créatures vivantes, et reste considéré comme natif du plan Matériel. Par ailleurs, le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie).

ANCIENS CROISÉS DIVINS

Un croisé divin dont l'alignement change et ne correspond donc plus exactement à celui de son dieu perd le bénéfice de tous ses sorts et pouvoirs de croisé divin et ne peut plus gagner de niveaux dans cette classe de prestige. Il peut recouvrer ses pouvoirs et progresser à nouveau s'il fait acte de contrition pour ses errances (voir le sort *pénitence*, page 270 du *Manuel des Joueurs*).

Un ancien croisé divin ne peut changer de divinité tutélaire en espérant retrouver le bénéfice de ses pouvoirs et gagner à nouveau des niveaux dans cette classe. Un croisé divin qui a déçu son dieu ne peut attendre des autres divinités qu'elles le bénissent à leur tour de leurs grâces.

EXEMPLE DE CROISÉ DIVIN

Flèche d'or. Elfe (f), guerrier 7/croisé divin de Corellon Larethian 5 ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 7d10+7 plus 5d8+5 ; pv 78 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 21 (contact 14, pris au dépourvu 17) ; B.B.A. +10 ; Lutte +13 ; Att *épée longue* +1 (+15 corps à corps, 1d8+5/17-20) ou *arc long composite* +1 (+16 distance, 1d8+6/×3) ; Out *épée longue* +1 (+15/+10 corps à corps, 1d8+5/17-20) ou *arc long composite* +1 (+16/+11 distance, 1d8+6/×3) ; AS sorts ; Part aura, elfe, résistance à l'électricité (5), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +5 ; For 16, Dex 18, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissances (religion) +4, Détection +1, Équitation +8, Escalade +5, Fouille +2, Intimidation +9, Natation +7, Perception auditive +1 ; Arme de prédilection (arc long), Arme de prédilection (épée longue)^S, Attaque en puissance^S, Enchaînement^S, Esquive^S, Science du critique (épée longue), Spécialisation martiale (arc long)^S, Spécialisation martiale (épée longue), Tir à bout portant, Tir de précision.

Aura (Ext). L'intensité de l'aura de l'alignement de Flèche d'or correspond à son niveau de classe de croisé divin (5).

Elfe. Les elfes sont immunisés contre les effets magiques de *sommeil*. Tout elfe qui passe dans un rayon de 1,50 mètre d'une porte secrète ou cachée a droit à un test de Fouille automatique pour la remarquer, comme s'il la recherchait activement.

Sorts de croisé divin préparés (4/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : 1^{er} niveau : *arme magique*^D ; 2^e niveau : *arme spirituelle*^D (épée longue) ; 3^e niveau : *panoplie magique*^D ; 4^e niveau : *puissance divine*^D.

^D sort de domaine. **Domaine :** Guerre (formé au maniement de l'épée longue et Arme de prédilection (épée longue)).

Possessions : *cotte de mailles en mithral* +1, *targe*, *épée longue* +1, *arc long composite de maître* (bonus de For +3), *dague*, *amulette de Constitution* +2, *bottes ailées*, *cape de Charisme* +2, 15 pp, 27 po.

DISCIPLE DU VIDE

De toutes les forces élémentaires constituant l'univers, la plus puissante et la plus difficile à contrôler est celle qui sépare et relie toutes les autres : le Vide. Les disciples du Vide ont compris que toute chose contient tous les éléments de base et qu'ils sont tous liés par l'essence la moins tangible. Le Vide est semblable au silence qui sépare les notes de musique et donne ainsi rythme et forme à l'ensemble. Pour ceux qui comprennent la relation du Vide avec toutes les autres choses et qui possèdent la faculté innée de percevoir cette relation, la distance et la forme apparaissent inconscientes.

Les disciples du Vide commencent leur carrière en tant que lanceurs de sorts et continuent d'accroître ces facultés en progressant de niveau. Il s'agit généralement d'élèves d'une école particulière ou de partisans d'un culte ou d'une philosophie particulière.

Comme d'autres jeteurs de sorts, les disciples du Vide PNJ jouent le rôle de vieux sages, de gardiens des enseignements religieux et des légendes. Ceux qui sont parvenus à maîtriser la voie du Vide se voient confier la tâche d'écouter le flot du Vide sous-jacent dans le monde afin d'y percevoir la naissance des individus possédant une affinité innée pour le Vide, dont ils pourront ensuite superviser l'entraînement et l'évolution.

Adaptation. La classe de prestige de disciple du Vide représente d'emblée l'image du grand sage, souvent ermite, c'est pourquoi elle est particulièrement adaptée pour les personnages les plus solitaires. Tout groupe de disciples du Vide a de grandes chances d'être dispersé géographiquement, ce qui posera peu de soucis d'organisation, quand on connaît leur capacité de scrutation mutuelle.

Dés de vie : 6.

CONDITIONS

Pour devenir disciple du Vide, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit avoir une composante neutre.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Art de la magie.

Dons : Augmentation d'intensité, Efficacité des sorts accrue.

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes ou divins de 3^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple du Vide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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



Illus. de T. Bava

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes du disciple du Vide.

Armes et armures. Le disciple du Vide ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

TABLE 2-4 : LE DISCIPLE DU VIDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Sentir le Vide (perception physique, 1/jour)	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Sentir le Vide (2/jour)	—
4	+2	+1	+1	+4	Moment de clairvoyance (2/jour)	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Sentir le Vide (perception magique, 3/jour)	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Altérer le destin, sentir le Vide (4/jour)	—
8	+4	+2	+2	+6	Moment de clairvoyance (3/jour)	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Sentir le Vide (perception télépathique, 5/jour)	—
10	+5	+3	+3	+7	Libération du Vide	+1 niveau effectif
11	+5	+3	+3	+7	Sentir le Vide (6/jour)	+1 niveau effectif
12	+6	+4	+4	+8	Moment de clairvoyance (4/jour), suppression du Vide	+1 niveau effectif
13	+6	+4	+4	+8	Morsure du Vide, sentir le Vide (perception mentale, 7/jour)	—

Sorts. Le disciple du Vide poursuit son entraînement magique tout en apprenant à maîtriser les pouvoirs du Vide. Aux niveaux 2, 4, 5, 6, 8, 10, 11 et 12, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts de 3^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Sentir le Vide (Sur). La première technique que le disciple du Vide apprend est la faculté à libérer son esprit et à percevoir le monde environnant pour explorer la couche invisible de la réalité que la plupart des gens n'éprouvent que rarement. En réalité, la conscience du disciple du Vide quitte son corps et s'étend sur le monde, lui permettant ainsi d'utiliser ses sens ordinaires (vue, ouïe, toucher, goût, odorat) pour percevoir la zone, la personne ou la chose vers laquelle il dirigeait son attention. Le disciple du Vide doit effectuer un test d'Art de la magie, le DD étant déterminé par la distance et non pas la familiarité avec la chose recherchée.

Distance	DD
Champ de vision	5
Jusqu'à 1,5 km (dans le même village)	10
Jusqu'à 15 km (dans la même province)	15
Jusqu'à 150 km (dans le territoire du même clan)	20
Jusqu'à 1500 km (territoire d'un autre clan)	25

Le disciple du Vide ne peut pas utiliser cette faculté au-delà des barrières planaires. Ainsi, un disciple du Vide se tenant devant un *portail* ne pourrait pas étendre ses sens de l'autre côté.

À partir du niveau 5, puis tous les quatre niveaux, le disciple du Vide acquiert la faculté de percevoir des couches de réalité plus profondes. Au niveau 5, le disciple du Vide peut utiliser à volonté *détection de la magie* et *détection du Mal* en utilisant cette faculté ; au niveau 9, il peut lancer *détection du mensonge* et déchiffrer les états émotionnels, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10 aux tests de Psychologie lorsqu'il utilise cette faculté ; au niveau 13, il peut lancer *détection de pensées* à volonté.

Au niveau 1, le disciple du Vide peut utiliser cette faculté une fois par jour. Tous les deux niveaux au-delà du premier, il peut utiliser cette faculté une fois supplémentaire par jour (c'est-à-dire deux fois au niveau 3, trois fois au niveau 5 et ainsi de suite).

Moment de clairvoyance (Sur). Au niveau 4, le disciple du Vide peut accorder à un allié l'aptitude temporaire d'utiliser n'importe quelle compétence ou don. Le disciple du Vide doit utiliser une action simple pour toucher la cible. La cible gagne un don ou un degré de maîtrise d'une compétence égal à son modificateur pour la caractéristique associée à cette compétence. Par exemple, un personnage possédant une valeur de Dextérité égale à 14 gagnerait un degré de maîtrise de 2 en Équitation pour un modificateur total de compétence de +4. L'effet dure un round par niveau de classe de disciple du Vide. Le disciple du Vide peut utiliser ce pouvoir surnaturel deux fois par jour au niveau 4, plus une utilisation supplémentaire tous les quatre niveaux.

Altérer le destin (sur). À partir du niveau 7, le disciple du Vide peut, une fois par jour, ajouter un bonus de +20 à un jet d'attaque, un test de compétence ou un test de caractéristique qu'il effectue. Il ne peut en aucun cas faire bénéficier un autre personnage de ce bonus. Ce pouvoir surnaturel ne nécessite aucune action et dure uniquement le temps du jet ou du test.

Libération du Vide (Sur). À partir du niveau 10, le disciple du Vide peut, trois fois par jour, toucher un allié et lui permettre d'utiliser son modificateur de caractéristique le plus élevé à la place d'un autre modificateur moins élevé (au choix de la cible) pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de classe du disciple du Vide. Par exemple, un guerrier sévèrement touché pourrait utiliser son modificateur de Force à la place de son modificateur de Dextérité, moins élevé, pendant quelques rounds, ce qui augmenterait ainsi sa classe d'armure, son bonus aux jets de Réflexes et son bonus aux jets d'attaque à distance (ainsi que tous ses tests de compétence fondés sur la Dextérité).

Suppression du Vide (Sur). Dès le niveau 12, une fois par jour, le disciple du Vide peut effectuer une attaque de contact au corps à corps afin d'obliger une cible à utiliser son modificateur de caractéristique le moins élevé à la place de n'importe quel autre modificateur plus élevé (au choix du disciple du Vide) pendant une durée de cinq rounds. Par exemple, le disciple du Vide pourrait obliger un ogre à utiliser son modificateur d'Intelligence à la place de son modificateur de Force, affaiblissant ainsi sévèrement les attaques de la brute.

Morsure du Vide (sur). À partir du niveau 13, le disciple du Vide peut, une fois par jour, effectuer une attaque de contact afin de transmettre 1d4 niveaux négatifs à la cible. Le disciple du Vide gagne 5 points de vie temporaires pour chaque niveau négatif transmis. Si la cible a autant, ou plus, de niveaux négatifs transmis que de dés de vie, elle meurt. Chaque niveau négatif inflige un malus d'aptitude de -1 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence, aux tests de caractéristique et au niveau effectif (qui détermine la puissance, la durée, le DD et d'autres détails des sorts ou des pouvoirs spéciaux). En outre, un lanceur de sorts perd un sort ou un emplacement de sort de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs s'additionnent. Si la cible ne meurt pas, elle retrouve ses niveaux perdus au bout de 13 heures. Ce pouvoir repose sur la maîtrise du Vide du disciple et non pas sur l'énergie négative ; il ne peut donc pas être utilisé pour avantager les morts-vivants.

EXEMPLE DE DISCIPLE DU VIDE

Pariana Brezzin. Humaine (f), magicien 7/disciple du Vide 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 7d4+14 plus 3d6+6 ; pv 48 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; B.B.A +4 ; Lutte +3 ; Att dague (+4 corps à corps ou +7 distance, 1d4-1) ; Out dague (+4 corps à corps ou +7 distance, 1d4-1) ; AS sorts ; Part avantages du familier, familier, sentir le Vide ; AL LN ; JS Réf +6, Vig +6, Vol +9 ; For 8, Dex 14, Con 14, Int 18, Sag 10, Cha 12.

Compétences et dons : Art de la magie +17, Concentration +15, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (nature) +17, Connaissances (plans) +12, Connaissances (religion) +17, Détection +0*, Perception auditive +0* ; Augmentation d'intensité, Écriture de parchemins⁵, Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Familier supérieur, Magie de guerre.

Avantages du familier. Pariana reçoit des avantages particuliers du fait de posséder un familier.

Vigilance (Ext). *Grzz'x confère les bénéfices du don Vigilance à sa maîtresse tant qu'il se tient dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Lien télépathique (Sur). Pariana peut communiquer par télépathie avec son familier tant qu'ils ne sont pas séparés d'une distance qui excède 1,5 km. Le maître a le même rapport vis-à-vis des lieux et des objets que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). Si elle le souhaite, tout sort lancé par Pariana sur elle-même peut également affecter son familier, si celui-ci se trouve à 1,50 mètre ou moins d'elle au moment de l'incantation. Elle peut également lancer sur son familier tout sort à portée personnelle.

Familier. Le familier de Pariana est un ouvrier formien du nom de Grzz'x. Ce dernier utilise ses bonus de base aux sauvegardes ou ceux de Pariana, selon ce qui est le plus avantageux pour lui. Les aptitudes et particularités de la créature sont décrites ci-dessous.

Sentir le Vide (Sur). Deux fois par jour, Pariana peut libérer son esprit et percevoir le monde environnant pour explorer la couche invisible de la réalité que la plupart des gens n'éprouvent que rarement. En réalité, sa conscience quitte son corps et s'étend sur le monde, lui permettant ainsi d'utiliser ses sens ordinaires (vue, ouïe, toucher, goût, odorat) pour percevoir la zone, la personne ou la chose vers laquelle elle dirige son attention. Pariana doit effectuer un test d'Art de la magie, le DD étant déterminé par la distance (voir la description de la classe).

Sorts de magicien préparés (4/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la magie* (×2), *lecture de la magie, lumière* ; 1^{er} niveau : *armure de mage, bouclier, charme-personne, projectile magique* (×2) ; 2^e niveau : *détection de l'invisibilité, image miroir, rayon ardent* (×2) ; 3^e niveau : *boule de feu* (×2), *dissipation de la magie, immobilisation de personne* ; 4^e niveau : *charme-monstre, invisibilité suprême, porte dimensionnelle*.

Grimoire : niveau 0 : tous ; 1^{er} niveau : *armure de mage, bouclier, charme-personne, identification, projectile magique, rayon affaiblissant* ; 2^e niveau : *corde enchantée, détection de l'invisibilité, image miroir, rayon ardent* ; 3^e niveau : *boule de feu, dissipation de la magie, immobilisation de personne, rapidité* ; 4^e niveau : *charme-monstre, invisibilité suprême, métamorphose, porte dimensionnelle*.

Possessions : *anneau de protection +2, cape de résistance +1, amulette d'armure naturelle +1, dague de maître, bandeau d'Intelligence +2, 2700 po.*

Grzz'x, ouvrier formien familier. FP — ; créature magique (Loi, extraplanaire) de taille P ; DV 7 ; pv 24 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 21 (contact 13, pris au dépourvu 19) ; B.B.A +1 ; Lutte -2 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d4+1) ; Out morsure (+3 corps à

corps, 1d4+1) ; Part communication avec le maître, conduit, esquive extraordinaire, immunité contre le poison, la pétrification et le froid, résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au son (10), vision dans le noir (18 m) ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +2 ; For 13, Dex 14, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Artisanat (travail du bois) +5, Escalade +10 ; Talent (Artisanat (travail du bois)).

Conduit (Sur). Grzz'x peut placer les sorts de contact à la place de Pariana (cf. Familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Quand il subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, Grzz'x ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Communication avec le maître (Ext). Grzz'x peut communiquer verbalement avec Pariana. Les autres créatures ne peuvent les comprendre sans assistance magique.

ENTROPOMANCIEN

Tandis que les jeteurs de sorts sondent les profondeurs de la puissance divine, certains des plus expérimentés acquièrent une affinité particulière avec le grand néant qui habite d'après eux le cœur de l'univers. Ces disciples se servent de ce lien pour développer d'étranges pouvoirs, pour lesquels ils sacrifient une part de leur étude traditionnelle. Cette entreprise retarde leur progression en tant que lanceurs de sorts, mais ils considèrent que leurs nouvelles aptitudes valent bien ce prix.

Les entropomanciens sont capables d'invoquer et de contrôler un fragment de néant absolu, proche d'une *sphère d'annihilation*, dont ils modèlent la puissance pour obtenir toute une collection d'effets magiques. La plupart d'entre eux se délectent dans la seule destruction, mais d'autres ont une approche plus



*Xannifer Spirafale,
entropomancienne*

TABLE 2-5 : L'ENTROPOMANCIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Fragment d'entropie (2/jour)	—
2	+1	+0	+3	+3	—	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	Champ entropique (2/jour)	—
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Champ entropique (rejouer les dés), fragment d'entropie (5d6)	—
6	+4	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+5	Champ entropique (hémorragie)	—
8	+6	+2	+6	+6	—	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	Fragment d'entropie (7d6, dévorant)	—
10	+7	+3	+7	+7	Contrôle de sphère	+1 niveau effectif

nuancée de leurs découvertes terrifiantes et cherchent à comprendre le pouvoir de l'entropie pour peut-être un jour la contrôler, voire l'inverser.

Les entropomanciens évoluent généralement en petits groupes ou coteries. Leurs divinités tutélaires sont le plus souvent des dieux de la mort, de la destruction ou du destin. Les PNJ entropomanciens forment généralement des sectes qui enlèvent leurs victimes pour les sacrifier au nom du Grand Néant.

Adaptation. Les dieux de l'entropie et de la destruction effrénée (comme Tharizdun, détaillé dans le Chapitre 5) constituent de bons choix si vous désirez lier l'entropomancien au culte d'une divinité spécifique. Un groupe organisé qui est complètement dévoué à l'entropie peut paraître quelque peu paradoxal, mais il reste envisageable à court terme.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir entropomancien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être bon.

Compétence : degré de maîtrise de 5 en Concentration, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 4^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'entropomancien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'entropomancien.

Armes et armures. L'entropomancien ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Fragment d'entropie (Sur). Deux fois par jour, le personnage peut créer un fragment miniature d'entropie, une esquille d'une obscurité absolue de 5 cm de large qui persiste sur notre monde pendant un maximum de 1 round par niveau de classe d'entropomancien. Le fragment apparaît à sa création dans une case adjacente à l'entropomancien et peut être utilisé pour attaquer dès le

round de sa formation. Par la suite, le personnage peut lui ordonner de se déplacer de 9 mètres par une action simple ou de 1,50 mètre par une action de mouvement. Le fragment frappe automatiquement les objets et leur inflige 3d6 points de dégâts, en ignorant leur solidité. L'entropomancien doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre une créature, infligeant alors 3d6 points de dégâts (jet de Vigueur pour demi-dégâts, DD 12 + modificateur de Sag de l'entropomancien).

Le fragment d'entropie s'agite, rebondit et sautille autour de la case qu'il occupe. Toute créature qui passe par la case du fragment ou qui se trouve dans la case du fragment au début du tour du jeu de l'entropomancien subit des dégâts comme si le fragment l'avait frappée (pas de jet d'attaque ; jet de Vigueur pour demi-dégâts).

Au niveau 5, l'entropomancien peut recourir au fragment pour établir un lien encore plus profond avec le néant absolu. Le fragment d'entropie inflige alors 5d6 points de dégâts (jet de Vigueur pour demi-dégâts, DD 14 + modificateur de Sag de l'entropomancien).

Au niveau 9, le fragment s'avère encore plus destructeur, infligeant 7d6 points de dégâts (jet de Vigueur pour demi-dégâts, DD 16 + modificateur de Sag de l'entropomancien). Il attire de plus inexorablement vers lui les créatures à proximité. À la fin du tour de jeu de l'entropomancien, le fragment tente de tirer à lui les créatures situées dans un rayon de 4,50 mètres. Cela correspond à une tentative de bousculade, pour laquelle le fragment présente un bonus de +11. Si le fragment remporte le test opposé, il attire les créatures concernées directement vers sa case. L'entropomancien n'est lui-même pas immunisé contre ces effets.

Sorts. À chaque nouveau niveau d'entropomancien, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins de 4^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau.

Champ entropique (Sur). Par une action simple, un entropomancien de niveau 3 peut s'envelopper d'un champ invisible d'énergie entropique qui reste en place pendant 1 round par niveau de classe d'entropomancien. La zone s'étend sur un rayon de 1,50 mètre par niveau d'entropomancien, centré sur le personnage. Toute forme de guérison magique est vouée à l'échec dans cette zone entropique. L'entropomancien peut mettre un terme au champ entropique par une action simple.

Au niveau 5, le champ entropique s'avère suffisamment puissant pour bouleverser les lois de la probabilité. Ainsi, l'entropomancien peut, une fois par round et par une action libre, obliger un personnage compris dans la zone d'effet du champ (y compris lui-même) à retirer un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test. L'entropomancien doit exiger que le jet ou le test soit rejoué une fois qu'il a connaissance de sa réussite ou de son échec, mais avant que les conséquences exactes en aient été déterminées et appliquées. Le résultat du nouveau jet ou test prévaut alors, même s'il s'avère moins favorable que l'original.

Au niveau 7, les blessures provoquées à l'intérieur du champ entropique continuent à saigner abondamment tant que la créature reste dans la zone d'effet, si bien qu'elle perd un point de vie supplémentaire par round (appliqué à la fin du tour de jeu de l'entropomancien) jusqu'à ce qu'elle sorte du champ ou qu'un test de Premiers secours réussisse (DD 15) lui soit administré. Si elle souffre de plusieurs blessures causées à l'intérieur du champ entropique, la créature subit 1 point de dégâts par round et par blessure. L'entropomancien lui-même est sujet à ces effets hémorragiques.

Contrôle de sphère (Sur). L'entropomancien a la faculté de contrôler les *sphères d'annihilation* (description page 280 du *Guide du Maître*) comme s'il se servait d'un *talisman des sphères* (détaillé à la même page), le personnage n'étant lui-même pas affecté par la *sphère d'annihilation*, qui passe à travers son corps comme si sa case était totalement vide. Les entropomanciens de haut niveau ont souvent pour obsession d'acquiescer des *sphères d'annihilation*.

EXEMPLE D'ENTROPOMANCIEN

Xannifer Spirafale. Demi-elfe (f), prêtre 7/entropomancien 3 ; FP 10 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 7d8+14 plus 3d8+6 ; pv 70 ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 23 (contact 9, pris au dépourvu 23) ; B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Att *cimeterre* +2 (+10 corps à corps, 1d6+3/18-20) ; Out *cimeterre* +2 (+10/+5 corps à corps, 1d6+3/18-20) ou arbalète légère de maître (+5 distance, 1d8/19-20) ; AS champ entropique, fragment d'entropie, renvoi des morts-vivants (5/jour, +2, 2d6+9, niveau 7), sorts ; Part demi-elfe, vision nocturne ; AL LN ; JS Réf +5, Vig +11, Vol +13 ; For 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +13, Concentration +9, Connaissances (mystères) +7, Détection +4, Diplomatie +4, Fouille +1, Perception auditive +4, Renseignements +4 ; Affinité magique, Arme de prédilection (*cimeterre*), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine.

Champ entropique (Sur). Xannifer peut, par une action simple, s'envelopper d'un champ d'énergie entropique invisible d'un rayon de 4,50 mètres persistant pendant 3 rounds. Toute guérison magique échoue automatiquement dans la zone d'effet du champ. Xannifer peut mettre un terme au champ entropique par une action simple. Veuillez vous référer aux détails de la classe de prestige pour plus de précisions.

Fragment d'entropie (Sur). Deux fois par jour, pendant un maximum de 3 rounds, Xannifer peut créer un fragment d'entropie qu'elle peut déplacer de 9 mètres par une action simple. Le fragment inflige 3d6 points de dégâts aux objets, ignorant leur solidité. Xannifer doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher une créature, lui infligeant alors 3d6 points de dégâts (jet de Vigueur pour demi-dégâts, DD 16). Le fragment apparaît à sa création dans une case adjacente à Xannifer et peut être utilisé dans le cadre d'une attaque dès le round de sa formation. Veuillez vous référer aux détails de la classe de prestige pour plus de précisions.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de *sommeil*. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

Sorts de prêtre préparés (6/6/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) : niveau 0 : *assistance divine, détection de la magie* (x3), *lumière* (x2) ; 1^{er} niveau : *arme magique, bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique^D, détection du Mal, faveur divine* ; 2^e niveau : *cacophonie, endurance de l'ours, identification^D, immobilisation de personne* (x2) ; 3^e niveau : *dissipation de la magie^D* (x2), *lumière brûlante, négation de l'invisibilité, protection contre les énergies destructives* ; 4^e niveau : *arme magique supérieure* (x2), *liberté de mouvement^D, puissance divine*.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Chance (peut rejouer un jet de dés 1/jour), Magie (utilise les objets magiques comme un magicien de niveau 2).

Possessions : harnois +2, écu en acier +2, cimeterre +2, arbalète légère de maître, 10 carreaux, 3 potions de vol.

ÉVANGÉLISTE ERRANT

Les évangélistes errants sillonnent le monde en revendiquant leur dévotion à l'égard d'un dieu, d'un panthéon ou d'une doctrine religieuse particulière. Ils cherchent à convertir autrui à leur façon de penser et à propager la bonne parole à travers la lande. Toutes les races et toutes les cultures ont leurs propres évangélistes errants, sous une forme ou une autre. La plupart des évangélistes font partie des individus les plus charismatiques de ces sociétés, sans appartenir au clergé. Ils n'ont peut-être pas l'éducation ou parfois le tempérament pour devenir des prêtres lanceurs de sorts, mais ont trouvé d'autres voies d'expression du prosélytisme. Ceux qui vénèrent des divinités œuvrent souvent en collaboration avec des prêtres du même culte, tandis que ceux qui ne font qu'évangéliser une philosophie particulière, même si elle est embrassée par un dieu ou un panthéon, ne font pas forcément bon ménage avec les prêtres, y compris ceux qui partagent leur alignement. L'évangéliste errant est souvent un chef-né et également, d'une certaine manière, un solitaire. Bien que ses pouvoirs renforcent ses alliés, il reste toujours en marge.

TABLE 2-6 : L'ÉVANGÉLISTE ERRANT

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+0	+2	Grand orateur (discours accablant ou exaltant)
2	+1	+0	+0	+3	Le mot juste
3	+2	+1	+1	+3	Grand orateur (embrasement vertueux)
4	+3	+1	+1	+4	Maîtrise des compétences
5	+3	+1	+1	+4	Grand orateur (conversion des infidèles)

Illus. de J. Jarvis

Bien que les prêtres et les druides puissent faire de puissants évangélistes, rares sont ceux qui se montrent prêts à sacrifier leurs sorts pour les avantages offerts par la classe de prestige. Les bardes, naturellement charismatiques, peuvent s'éprendre de religion et devenir évangélistes errants. Les roublards peuvent également tirer avantage de cette classe. Quelques paladins, en particulier ceux qui cherchent à convertir le Mal en Bien (plutôt que de se contenter de le détruire), peuvent également emprunter cette voie. Les gnomes, les halfelins et les humains, plus que toute autre race, tendent à engendrer des évangélistes. Les demi-races, aussi bien les demi-elfes que les demi-orques, peuvent également y trouver leur compte, même si le demi-orque qui y prospérera fera plus d'un surpris. Les elfes ont tendance à mépriser les évangélistes errants, tandis que les nains les voient comme des fouineurs et des agitateurs.

Les évangélistes d'alignement bon accroissent la valeur et le courage de leurs alliés et considèrent les gens comme des disciples, voire des ouailles, qu'ils se doivent d'éduquer et de guider. Les évangélistes d'alignement mauvais voient les autres comme des ignorants sur lesquels ils cherchent à imposer leur volonté. Alors que les évangélistes bons recourent à leurs pouvoirs pour faire pencher les autres vers leur mode de croyance ou même les convertir, ceux qui suivent la voie du Mal cherchent plutôt à intimider et dominer autrui.



Orellen, évangéliste errant

Adaptation. Les bardes qui révèrent Saint Cuthbert (détaillé dans le Chapitre 5) donnent parfois des évangélistes errants aussi exaltants que redoutables. Tout dieu qui incite ses fidèles à l'ardeur religieuse ou à l'action sur le terrain pour augmenter l'influence du culte peut faire une excellente divinité tutélaire pour la classe d'évangéliste errant.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir évangéliste errant, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : l'évangéliste errant est soumis aux mêmes restrictions, en termes d'alignement, qu'un prêtre vénérant le même dieu que lui.

Compétence : degré de maîtrise de 8 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Psychologie, degré de maîtrise de 5 en Renseignements, degré de maîtrise de 6 en Représentation (déclamation).

Dons : Négociation ou Persuasion.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'évangéliste errant (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Langue (—), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'évangéliste errant.

Armes et armures. L'évangéliste errant ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Grand orateur (Sur). En parlant à haute voix et se faisant entendre de ses alliés, l'évangéliste peut les inspirer, les protéger et plus généralement améliorer les conditions dans lesquelles ils se trouvent. Ce pouvoir est semblable à l'aptitude de classe de musique de barde (cf. page 29 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails). D'ailleurs, les

niveaux d'évangéliste errant se cumulent avec ceux de barde pour déterminer la puissance des chants de barde maîtrisés. Ainsi, un barde 5/évangéliste errant 4 améliore son aptitude d'inspiration talentueuse, mais ne gagne pas de nouvelles aptitudes de barde. Il peut recourir à la musique de barde pour convertir les infidèles, exercer un contre-chant, une *fascination*, une inspiration vaillante (+2), une inspiration talentueuse, un embrasement vertueux, un discours accablant ou exaltant, mais ne reçoit pas les aptitudes de *suggestion* ou d'inspiration héroïque. Par contre, un barde 7/évangéliste errant 2 serait capable de recourir à la musique de barde pour la *suggestion*, mais toujours pas pour l'inspiration héroïque. Les aptitudes oratoires de l'évangéliste fonctionnent exactement de la même manière que la musique de barde, si ce n'est que le personnage doit s'exprimer clairement et à voix haute, au lieu de chanter ou de jouer d'un instrument.

Discours accablant (Sur). Un évangéliste errant d'alignement mauvais dont le degré de maîtrise en Représentation (déclamation) est au moins égal à 9 peut instiller le désespoir chez tous ses ennemis dans un rayon de 9 mètres. Ce pouvoir impose un malus de -4 aux jets de Volonté de tous les ennemis concernés. La déclamation du discours demande une action complexe et exige de se concentrer chaque round pour prolonger les effets, qui durent tant que l'évangéliste déclame et 3 rounds au-delà. Le discours accablant est un effet mental.

Discours exaltant (Sur). Un évangéliste errant d'alignement neutre ou bon dont le degré de maîtrise en Représentation (déclamation) est au moins égal à 9 peut galvaniser tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Ce pouvoir confère à l'évangéliste et tous les alliés concernés un bonus de sainteté de +4 aux jets de Volonté. La déclamation du discours demande une action complexe et exige de se concentrer chaque round pour prolonger les effets, qui durent tant que l'évangéliste déclame et 3 rounds au-delà. Le discours exaltant est un effet mental.

Embrasement vertueux (Sur). Un évangéliste errant de niveau 3 ou supérieur dont le degré de maîtrise en Représentation (déclamation) est au moins égal à 11 peut recourir à ce pouvoir pour s'envelopper de flammes divines, ainsi que ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Chacun des bénéficiaires de ce pouvoir se retrouve porteur des effets d'un sort *bouclier de feu* (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe d'évangéliste errant +5). Les dégâts causés par le sort sont cependant purement divins et restent tout à fait efficaces contre les créatures résistantes ou immunisées contre le feu.

La déclamation demande une action complexe et exige de se concentrer chaque round pour prolonger les effets, qui durent tant que l'évangéliste déclame et 3 rounds au-delà.

Conversion des infidèles (Sur). Un évangéliste errant de niveau 5 ou supérieur dont le degré de maîtrise en Représentation (déclamation) est au moins égal à 13 peut tenter de convertir un ennemi dans un rayon de 9 mètres. Par une action complexe, l'évangéliste prononce un discours passionné sur les vertus de sa foi à l'un de ses ennemis, qui effectue alors un jet de Volonté (DD égal à 10 + niveau de classe + modificateur de Cha). Si la créature réussit ce jet, elle n'est que secouée pendant 1 round. En revanche, si elle le manque, elle se retrouve convertie. Les créatures qui ont un sous-type d'alignement (comme les anges et les diables) sont immunisées contre cette aptitude.

Une créature convertie est en fait charmée par l'évangéliste errant, comme par le sort *charme-monstre*. La créature adopte de plus temporairement l'alignement de l'évangéliste et se conduit en conséquence. Cela peut rendre inaccessibles pour la créature certaines de ses aptitudes de classe, de ses sorts ou autres pouvoirs pendant la durée du sort (un paladin qui se retrouve converti et adopte un alignement autre que loyal bon, par exemple, perd le bénéfice de toutes ses aptitudes de classe jusqu'à la fin des effets).

Quand les effets arrivent à leur terme, la créature a deux choix : continuer à se comporter selon son nouvel alignement ou retrouver son alignement original. Si la créature décide de garder l'alignement de l'évangéliste, elle se conduit alors comme si un prêtre du même alignement avait jeté le sort *pénitence* sur elle. Si la créature décide de revenir à son alignement de départ, elle doit réussir un autre jet de Volonté (assorti du même DD que précédemment). Si elle manque ce jet, elle retrouve son alignement, mais nécessite un sort de *pénitence* pour retrouver les pouvoirs qui lui ont été confisqués par le changement temporaire d'alignement.

Le mot juste (Ext). Dès le niveau 2, l'évangéliste errant sait préférer les paroles qui font la différence au moment opportun. Le malus subi lorsqu'il effectue une tentative de Diplomatie précipitée par une action complexe est réduit à -5 (au lieu de -10).

Maîtrise des compétences (Ext). Au niveau 4, l'évangéliste errant est tellement confiant dans certaines de ses compétences qu'il peut y recourir sans trembler dans des conditions extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 1 + son modificateur d'Intelligence (minimum de 1) parmi la liste suivante : Bluff, Déguisement, Diplomatie, Intimidation, Psychologie. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait.

EXEMPLE D'ÉVANGÉLISTE ERRANT

Orellen. Demi-elfe (m), barde 5/évangéliste errant 3 ; FP 8 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 5d6+5 plus 3d6+3 ; pv 38 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 13, pris au dépourvu 12) ; B.B.A +5 ; Lutte +6 ; Att rapière de maître (+8 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; Out rapière de maître (+8 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; AS sorts ; Part demi-elfe, grand orateur (3/jour, discours exaltant, embrasement vertueux), immunité contre les effets de *sommeil*, le mot juste, musique de barde (5/jour, contre-chant, *fascination*, inspiration talentueuse, inspiration vaillante), savoir bardique (+5), vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +7, Vig +3, Vol +6 ; For 13, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 8, Cha 19.

Compétences et dons : Art de la magie +3, Bluff +15, Concentration +9, Connaissances (religion) +5, Déguisement +4, Détection +0, Diplomatie +21, Fouille +1, Intimidation +6, Perception auditive +0, Psychologie +12, Renseignements +14, Représentation (déclamation) +18 ; Attaque en finesse, Négociation, Talent (Représentation (déclamation)).

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de *sommeil*. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

Grand orateur. Orellen peut recourir à l'aptitude de grand orateur jusqu'à trois fois par jour.

Discours exaltant (Sur). Ce pouvoir confère à l'évangéliste et tous ses alliés qui peuvent l'entendre dans un rayon de 9 mètres

un bonus de sainteté de +4 aux jets de Volonté. La déclamation du discours demande une action complexe et exige de se concentrer chaque round pour prolonger les effets, qui durent tant qu'Orellen déclame et 3 rounds au-delà. Le discours exaltant est un effet mental.

Embrasement vertueux (Sur). Orellen peut recourir à ce pouvoir pour s'envelopper de flammes divines, ainsi que ses alliés dans un rayon de 9 mètres. Chacun des bénéficiaires de ce pouvoir se retrouve porteur des effets d'un sort *bouclier de feu* (niveau 8 de lanceur de sorts). Les dégâts causés par le sort sont cependant purement divins et restent tout à fait efficaces contre les créatures résistantes ou immunisées contre le feu.

La déclamation demande une action complexe et exige de se concentrer chaque round pour prolonger les effets, qui durent tant qu'Orellen déclame et 3 rounds au-delà.

Le mot juste (Ext). Orellen effectue ses tentatives de Diplomatie précipitées (action complexe) avec un malus de seulement -5.

Musique de barde. Orellen peut recourir cinq fois par jour à son aptitude de musique de barde.

Contre-chant (Sur). Orellen peut contrer les effets magiques à base de son en effectuant un test de Représentation pour chaque round que dure le contre-chant. Toute créature dans un rayon de 9 mètres du barde qui est sous les effets d'une attaque magique de son ou mentale peut, si elle le désire, utiliser le résultat du test de Représentation du barde à la place de celui de son jet de sauvegarde. Le contre-chant peut être maintenu pendant 10 rounds.

Fascination (Mag). Orellen peut fasciner jusqu'à trois créatures dans un rayon de 27 mètres, à condition qu'elles soient capables de le voir et de l'entendre. Si celles-ci manquent leur jet de Volonté (dont le DD est égal au résultat du test de Représentation d'Orellen), elles s'assoient et subissent un malus de -4 à leurs tests de compétence joués de manière réactive, comme Détection et Perception auditive. Toute menace manifeste rompt le charme. La fascination persiste pendant 8 rounds.

Inspiration talentueuse (Sur). Un allié situé à moins de 9 mètres d'Orellen qui est en mesure de le voir et de l'entendre reçoit un bonus d'aptitude de +2 à ses tests pour une compétence

donnée, tant qu'il peut entendre la musique jouée par Orellen, jusqu'à un maximum de 20 rounds.

Inspiration vaillante (Sur). Les alliés d'Orellen (y compris le barde lui-même) qui sont en mesure de l'entendre bénéficient d'un bonus de moral de +1 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Une fois que l'allié n'entend plus les encouragements d'Orellen, ces effets persistent encore pendant 5 rounds.

Sorts de barde connus (3/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, message, son imaginaire* ; 1^{er} niveau : *charme-personne, fou rire de Tasha, repli expéditif, soins légers* ; 2^e niveau : *grâce féline, immobilisation de personne, invisibilité*.

Possessions : *anneau de protection +1, bracelets d'armure +1, rapière de maître, cape de Charisme +2, potion de vol, parchemin de charme-monstre, baguette de soins légers (25 charges), eau bénite (x4), symbole en argent de Pélor, habit de cour, sacoche à composants, 95 po.*

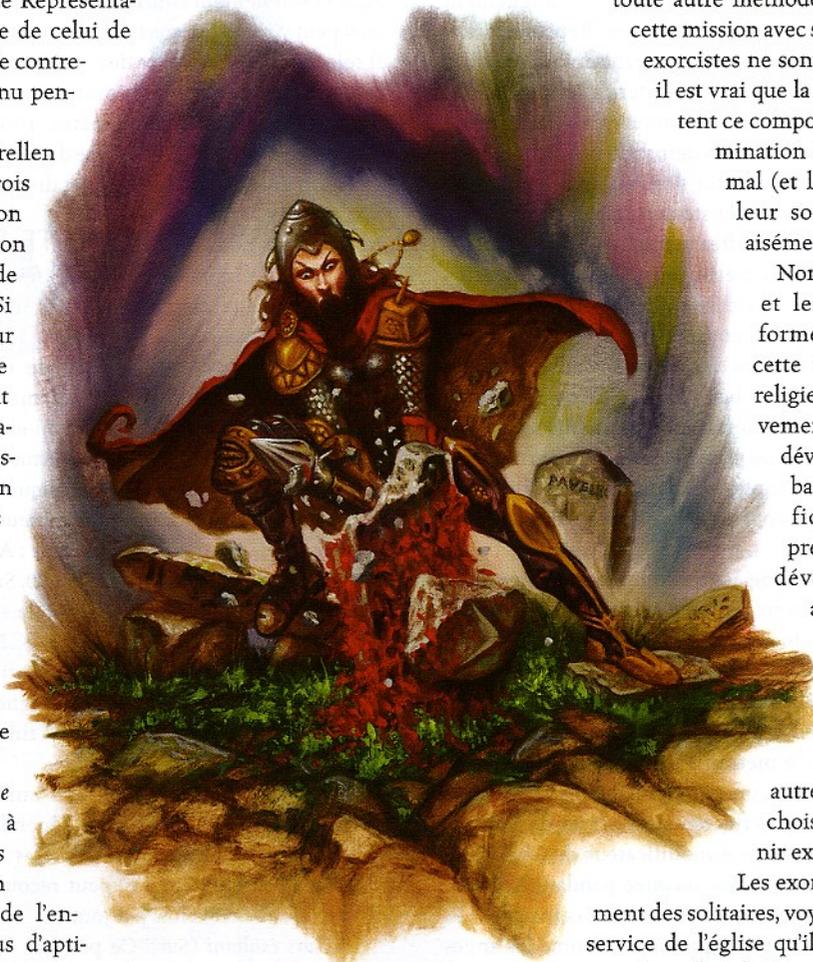
EXORCISTE CONSACRÉ

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 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 personnages 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



Trothéra la juste, exorciste consacrée

TABLE 2-7 : L'EXORCISTE CONSACRÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Exorcisme, renvoi des morts-vivants	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Détection du Mal, résistance à la possession	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+1	+3	Ennemi privilégié (+1)	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+1	+4	Rejet du Mal (1/semaine)	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+1	+4	Présence consacrée	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+2	+5	Ennemi privilégié (+2)	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+2	+5	Rejet du Mal (2/semaine)	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+2	+6	Aura sacrée (1/jour)	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+3	+6	Ennemi privilégié (+3)	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+3	+7	Rejet du Mal (3/semaine)	+1 niveau effectif

hautement qualifiés, mais il existe peu de cités où un exorciste consacré est utile en permanence.

Adaptation. Comme il est écrit ci-dessus, cette classe de prestige exige d'être mandaté par une église ou un ordre et les exorcistes consacrés sont amenés à évoluer seuls. Il vous est possible d'inverser l'une de ces deux tendances : les exorcistes consacrés pourraient tout à fait agir indépendamment de toute organisation (et même être rejetés par leur église) ou vous pouvez imaginer des équipes d'exorcistes (assistés de paladins et de lanceurs de sorts profanes) qui sillonnent le pays, traquant le Mal dans tous les recoins où il pourrait se cacher.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir exorciste consacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être bon.

Compétences : degré de maîtrise de 10 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 7 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté 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 : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'exorciste consacré.

Armes et armures. L'exorciste consacré est formé au maniement des armes courantes. Il n'est pas formé 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. À chaque nouveau niveau d'exorciste consacré, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer le sort *rejet du Mal* ou *renvoi* (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, davantage d'utilisations de *guérison des maladies*, etc.

Par exemple, si Delliva, une prêtresse de niveau 8, gagne un niveau d'exorciste, elle acquiert le nombre de sorts par jour d'un prêtre de niveau 9, mais utilise, pour tous les autres aspects de sa progression (tels que le bonus de base à l'attaque ou les 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 un prêtre 9/exorciste consacré 1), elle obtiendra les sorts divins d'un prêtre de niveau 10.

Exorcisme (Sur). L'exorciste consacré peut, par une action complexe, forcer une créature ou un esprit possédant à sortir du corps habité. Pour exorciser une créature possédante, il doit réussir un test de niveau de classe (auquel il ajoute son modificateur de Charisme) assorti d'un DD égal à 10 + DV de la créature possédante + modificateur de Charisme de la créature. Si le résultat est supérieur ou égal au DD, l'exorciste consacré force le possédant à quitter le corps, avec les conséquences induites par la méthode de possession. Un esprit ainsi exorcisé ne peut tenter à nouveau de posséder la même cible durant les 24 heures qui suivent l'opération.

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 dans une classe lui conférant déjà cette aptitude peut les ajouter à ceux d'exorciste pour déterminer son niveau effectif en matière de renvois.

Résistance à la possession (Ext). Les exorcistes consacrés ayant atteint le niveau 2 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 maléfique des fantômes) et d'un bonus de sainteté de +2 aux tests 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 des 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 du même nom.

Ennemis privilégiés (Ext). L'exorciste consacré de niveau 3 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 tests de Bluff, de Détection, d'Intimidation, de Perception auditive et de Psychologie, ainsi qu'aux tests de lanceur de sorts nécessaires pour vaincre la résistance à la magie de l'ennemi privilégié. Au niveau 6, ce bonus monte à +2, et au niveau 9, il atteint +3.

Rejet du Mal (Mag). Au niveau 4, l'exorciste consacré gagne le pouvoir magique *rejet du Mal* qu'il peut utiliser une fois par semaine. Au niveau 7, il peut l'utiliser deux fois par semaine, puis trois fois par semaine lorsqu'il atteint le niveau 10.

Présence consacrée (Sur). À partir du niveau 5, l'exorciste consacré est entouré d'une aura d'énergie positive qui s'étend dans un rayon de 6 mètres 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 s'annulent mutuellement 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*.

Aura sacrée (Mag). Un exorciste consacré de niveau 8 ou supérieur peut recourir à l'équivalent du sort *aura sacrée* une fois par jour.

EXEMPLE D'EXORCISTE CONSACRÉ

Trothéra la juste. Humaine (f), prêtre de Pélor 7/exorciste sacré 3 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8+14 plus 3d8+6 ; pv 68 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; B.B.A +7 ; Lutte +7 ; Att *masse d'armes lourde* +1 (+9 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20) ; Out *masse d'armes lourde* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+1) ou arbalète légère de maître (+7 distance, 1d8/19-20) ; AS renvoi des morts-vivants (4/jour, +4, 2d6+11, niveau 10), sorts ; Part *détection du Mal*, ennemi privilégié (Extérieurs mauvais), exorcisme, résistance à la possession ; AL LB ; JS Réf +5, Vig +9, Vol +13 ; For 10, Dex 8, Con 14, Int 13, Sag 19, Cha 12.

Compétences et dons : Art de la magie +5, Concentration +14, Connaissances (plans) +11, Connaissances (religion) +8, Détection +8, Intimidation +5, Premiers secours +11 ; Arme de prédilection (*masse d'armes lourde*), Écriture de parchemins, Efficacité des sorts accrue, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

Détection du Mal (Mag). Trothéra peut détecter le mal à volonté, comme par le biais du sort du même nom.

Ennemi privilégié (Ext). Trothéra reçoit un bonus d'aptitude de +1 pour les tests de Bluff, de Détection, d'Intimidation, de Perception auditive et de Psychologie, ainsi qu'aux tests de lanceur de sorts nécessaires pour vaincre la résistance à la magie des Extérieurs mauvais.

Exorcisme (Sur). Trothéra peut, par une action complexe, forcer une créature ou un esprit possédant à sortir du corps habité. Pour exorciser une créature possédante, elle doit réussir un test de niveau de classe (1d20+11) assorti d'un DD égal à 10 + DV de la créature possédante + modificateur de Charisme de la créature. Si le résultat est supérieur ou égal au DD, elle force le

possédant à quitter le corps, avec les conséquences induites par la méthode de possession. Un esprit ainsi exorcisé ne peut tenter à nouveau de posséder la même cible durant les 24 heures qui suivent l'opération.

Résistance à la possession (Ext). Trothéra bénéficie 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 maléfique des fantômes*) et d'un bonus de sainteté de +2 aux tests de dissipation effectués contre de tels effets. En outre, elle acquiert un bonus de sainteté de +2 pour ses jets de sauvegarde contre tous les sorts et les effets de charme et de coercition employés par des Extérieurs maléfiques ou les morts-vivants.

Sorts de prêtre préparés (6/6/6/5/5/3 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la magie* (x3), *lecture de la magie, lumière, résistance* ; 1^{er} niveau : *bouclier de la foi, brume de dissimulation, faveur divine, injonction, protection contre le Mal^D, sanctuaire* ; 2^e niveau : *arme spirituelle, endurance de l'ours, immobilisation de personne, métal brûlant^D, restauration partielle, silence* ; 3^e niveau : *cécité/surdité, convocation de monstres III, dissipation de la magie, lumière brûlante^D, lumière du jour* ; 4^e niveau : *ancre dimensionnelle, châtiment sacré^D, marche dans les airs, puissance divine, renvoi* ; 5^e niveau : *colonne de feu, rappel à la vie, rejet du Mal^D*.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Soleil (renvoi suprême sur les morts-vivants 1/jour).

Possessions : harnois +2, écu en acier +1, masse d'armes lourde +1, médaillon de Sagesse +2, cape de résistance +1, parchemin de neutralisation du poison, parchemin de guérison des maladies, arbalète légère de maître, 20 carreaux, 465 po.

FANATIQUE DE LA FLAMME NOIRE

L'ordre de la Flamme noire, organisation secrète de tueurs investis au service d'une sinistre divinité du feu et de la destruction, opère tel le poignard dissimulé du culte. Rompus aux sacrements de leur Église, les fanatiques de la Flamme noire puisent dans leur discrétion, leur magie divine et leur zèle extrémiste pour anéantir ceux qui ont offensé leur dieu. Même les plus puissants dirigeants sont susceptibles de provoquer l'ire de leur dieu, dans la mesure où l'ordre reste un intermédiaire de représailles privilégié et respecté, souvent employé par ceux qui brassent argent et pouvoir.

Les prêtres du culte, ainsi que les guerriers et roublards les plus dévoués, deviennent très souvent fanatiques de la Flamme noire. Un petit nombre de membres de l'ordre sont des prêtres de haut rang, toujours à l'affût de dévots susceptibles de constituer de nouveaux fanatiques.

Adaptation. Le fanatique de la Flamme noire est particulièrement adapté aux divinités tutélaires autres que bonnes qui proposent le domaine du Feu, comme Pyrémus (cf. page 123) ou Kossuth sur les Royaumes Oubliés. Il est aussi relativement facile d'ouvrir cette classe de prestige à tout personnage qui a accès aux domaines du Feu et de la Destruction (ou de la Mort). Cette classe de prestige est associée à une organisation secrète, c'est pourquoi il vous faudra décider du rôle de l'ordre de la Flamme noire au sein de votre campagne. Enfin, il s'agit d'une classe de prestige qui propose une profession proche de l'assassin, mais qui

n'oblige pas ses membres à être d'alignement mauvais (même si certains le sont assurément).

Dés de vie : d6.

Seith, fanatique de la Flamme noire

CONDITIONS

Pour devenir fanatique de la Flamme noire, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être bon.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion.

Dons : Maniement d'une arme de guerre (kukri), Volonté de fer.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^e niveau.

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6.

Spécial : le personnage doit avoir le dieu auquel l'ordre est dévoué comme divinité tutélaire et il doit tuer un ennemi du culte pour pouvoir entrer dans l'ordre de la Flamme noire.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du fanatique de la Flamme noire (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobatie (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Crochetage (Dex), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Saut (For). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

TABLE 2-8 : LE FANATIQUE DE LA FLAMME NOIRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Attaque mortelle, cœur de zéléateur	—
2	+1	+3	+0	+3	Utilisation du poison	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise (+1d6)	—
4	+3	+4	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	<i>Foulée implacable</i>	—
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise (+2d6)	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	Flamme sacrée	—
8	+6	+6	+2	+6	—	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise (+3d6)	—
10	+7	+7	+3	+7	Immolation impie	+1 niveau effectif



APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de fanatique de la Flamme noire.

Armes et armures. Le fanatique de la Flamme noire ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque niveau pair de fanatique de la Flamme noire, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine et dont il maîtrise le 2^e niveau

de sorts (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Attaque mortelle (Ext). Comme l'aptitude de classe d'assassin, si ce n'est que les fanatiques de la Flamme noire n'ont pas la possibilité de paralyser leurs victimes. Si le fanatique de la Flamme noire a des niveaux dans la classe d'assassin (voir le *Guide du Maître*), il peut alors additionner ses niveaux de classe d'assassin et de fanatique de la Flamme noire pour le calcul du DD de sauvegarde de son attaque mortelle.

Cœur de zéléateur (Sur). Le fanatique de la Flamme noire est immunisé contre la terreur, aussi bien magique que naturelle. À l'inverse de l'aura de bravoure du paladin, ceci n'a aucun effet bénéfique sur ses compagnons.

Utilisation du poison (Ext). Au niveau 2, le fanatique de la Flamme noire est capable d'utiliser le poison sans risque, à l'instar de l'assassin.

Attaque sournoise (Ext). Aux niveaux 3, 6 et 9, le fanatique de la Flamme noire bénéficie de dégâts accrus sur ses attaques sournoises. Étant donné que le fanatique de la Flamme noire a reçu la possibilité d'effectuer des attaques sournoises par le biais d'une autre source (comme la classe de roublard), les dégâts supplémentaires se cumulent.

Foulée implacable (Mag). À partir du niveau 5, le fanatique de la Flamme noire peut une fois par jour, par le biais d'un simple pas, traverser des obstacles ou parcourir une distance, comme le permet le sort *porte dimensionnelle*. Le niveau de lanceur de sorts du fanatique est, dans ce cadre, égal à la moitié de son niveau global.

Flamme sacrée (Sur). Dès le niveau 6, le fanatique de la Flamme noire peut, sur commande et à volonté, embraser une unique arme en sa possession d'un feu noir et mortel. L'arme reçoit alors la propriété spéciale « de feu » et inflige donc 1d6 points de dégâts de feu lorsqu'elle touche, en plus de ses dégâts normaux. Une fois par jour, le fanatique de la Flamme noire peut, par une action libre, conférer la propriété spéciale « de feu intense » à une arme en sa possession pour une durée de 1 minute.

Immolation impie (Sur). Une fois atteint le niveau 10, le fanatique de la Flamme noire consume entièrement d'un feu impie toutes les créatures tuées par son attaque mortelle ou par une de ses attaques sournoises. La seule manière de ramener à la vie un être ainsi anéanti consiste à recourir à une *résurrection suprême*, un *souhait* convenablement formulé suivi d'une *résurrection*, ou encore un sort de *miracle*.

EXEMPLE DE FANATIQUE DE LA FLAMME NOIRE

Seith. Humain (m), roublard 2/prêtre 3/fanatique de la Flamme noire 7; FP 12; humanoïde de taille M; DV 2d6+4 plus 3d8+6 plus 7d6+14; pv 71; Init +7; VD 9 m; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14); B.B.A +8; Lutte +8; Att *kukri* +1 acéré (+12 corps à corps, 1d4+1 et 1d6 de feu/15-20); Out *kukri* +1 acéré (+10/+5 corps à corps, 1d4+1 et 1d6 de feu/15-20) et *kukri* +1 (+10 corps à corps, 1d4+1 et 1d6 de feu/18-20); AS attaque mortelle, attaque sournoise (+3d6), châtement (1/jour, +4 à l'attaque, +3 aux dégâts), flamme sacrée, intimidation des morts-vivants (2/jour, +1, 2d6+2, niveau 3), utilisation du poison; Part cœur de zéléateur, esquive totale, *foulée implacable* (1/jour); AL LM; JS Réf +12, Vig +7, Vol +12; For 10, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +14, Art de la magie +2, Concentration +14, Connaissances (religion) +9, Déplacement silencieux +18, Détection +15, Discrétion +23, Équilibre +10,

Escalade +5, Perception auditive +15, Saut +7; Attaque en finesse, Combat à deux armes, Extension de durée, Maîtrise d'une arme de guerre (*kukri*), Science de l'initiative, Volonté de fer.

Attaque mortelle. Si Seith étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 18) pour ne pas mourir.

Attaque sournoise (Ext). +3d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires pris au dépourvu situés à 9 mètres ou moins et contre ceux qui sont pris en tenaille par Seith. Les créatures dont on ne peut toucher les organes vitaux ou qui sont immunisées contre les coups critiques sont insensibles aux attaques sournoises.

Flamme sacrée (Sur). Seith peut, sur commande et à volonté, embraser une unique arme en sa possession d'un feu noir et mortel. L'arme reçoit alors la propriété spéciale « de feu » et inflige donc 1d6 points de dégâts de feu lorsqu'elle touche, en plus de ses dégâts normaux. Une fois par jour, Seith peut, par une action libre, conférer la propriété spéciale « de feu intense » à une arme en sa possession pour une durée de 1 minute.

Foulée implacable (Mag). Seith peut une fois par jour, par le biais d'un simple pas, traverser des obstacles ou parcourir une distance, comme le permet le sort *porte dimensionnelle* (niveau 6 de lanceur de sort).

Utilisation du poison (Ext). Seith a la faculté de manipuler les poisons sans risque.

Cœur de zéléateur (Sur). Seith est immunisé contre la terreur, qu'elle soit d'origine magique ou naturelle.

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

Sorts de prêtre préparés (5/4+1/4+1/2+1; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : niveau 0 : *assistance divine*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lumière*, *résistance*; 1^{er} niveau : *bouclier de la foi*, *bouclier entropique*, *brume de dissimulation*, *maines brûlantes*^D, *soins légers*; 2^e niveau : *aide*, *endurance de l'ours*, *faveur divine* (à Extension de durée), *fracassement*^D, *silence*; 3^e niveau : *cécité/surdité*, *panoplie magique*, *résistance aux énergies destructives (feu)*^D.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Destruction (châtiment 1/jour, +4 à l'attaque, +3 aux dégâts), Feu (peut renvoyer les créatures de l'eau et intimider les créatures du feu jusqu'à 2 fois par jour).

Possessions : *amulette d'armure naturelle* +1, armure de cuir cloutée de maître, *kukri* +1 acéré, *kukri* +1, *anneau de feuille morte*, *cape d'elfe*, *chaussons d'araignée*, *couvre-chef de déguisement*, *parchemin de puissance divine*, *potions de flou* (x2), *potions de grâce féline* (x2), *potions de vision dans le noir* (x2), 40 pp, 9 po.

Seith (optimisé). DV 2d6+8 plus 3d8+12 plus 7d6+28 plus 12; pv 115; Init +9; VD 9 m; CA 23 (contact 18, pris au dépourvu 18); B.B.A +14; Lutte +17; Att *kukri* +1 acéré (+19 corps à corps, 1d4+6 et 1d6 de feu/15-20); Out *kukri* +1 acéré (+17/+12/+7 corps à corps, 1d4+6 et 1d6 de feu/15-20) et *kukri* +1 (+17 corps à corps, 1d4+4 et 1d6 de feu/18-20); AS attaque mortelle, attaque sournoise (+3d6), châtement (1/jour, +4 à l'attaque, +3 aux dégâts), flamme sacrée, intimidation des morts-vivants (2/jour, +1, 2d6+2, niveau 3), utilisation du poison; Part cœur de zéléateur, esquive totale, *flou*, *foulée implacable* (1/jour), *vision dans le*

noir (18 m) ; AL LM ; JS Réf +14, Vig +9, Vol +12 ; For 16, Dex 21, Con 18, Int 12, Sag 14, Cha 8.

S'il a le temps de se préparer, Seith aborde le combat en bénéficiant de multiples sorts et effets magiques. Le profil optimisé de Seith ci-dessus prend ces modifications en compte. À moins qu'une autre source soit indiquée (potion ou parchemin, par exemple), il s'agit d'un sort lancé par Seith.

Sort actif ou effets (effet), durée, niveau de lanceur de sorts (source) : *puissance divine* (B.B.A +4, +12 pv, For +6), 7 rounds, NLS 7 (parchemin) ; *endurance de l'ours* (Con +4), 6 minutes, NLS 6 ; *faveur divine* (+2 à l'attaque, +2 aux dégâts), 2 minutes, NLS 6 ; *panoplie magique* (CA +1), 6 heures, NLS 6 ; *bouclier de la foi* (CA +2), 6 minutes, NLS 6 ; *floû* (20 % de chances d'échec), 3 minutes, NLS 3 (potion) ; *grâce féline* (Dex +4), 3 minutes, NLS 3 (potion) ; *vision dans le noir* (18 m), 3 heures, NLS 3 ; *de feu intense* (3d10 sur les critiques avec kukri), 1 minute, NLS – (aptitude de classe).

GÉOMANCIEN

Le prêtre s'adresse à une puissance supérieure. Le magicien ne fait confiance qu'aux grimoires les plus anciens. Le druide se tourne vers la nature pour ses sorts. Pour le géomancien cependant, toutes les magies ne sont qu'une seule et même chose.

La géomancie est l'art de canaliser l'énergie magique de nombreuses sources au travers de la terre. Le géomancien fait des recherches comme un magicien, prie comme un prêtre ou chante comme un barde, mais il lance des sorts comme seul sait le faire un géomancien. Chez lui (au sommet d'une montagne, au fond d'une forêt, voire dans l'océan), il tisse de puissants liens avec la terre même. Les sorts qu'il lance par leur intermédiaire sont des reflets de sa force de volonté. Au fil de sa progression, les efforts visant à rassembler la magie via la terre le forcent à payer un tribut physique, ce qui explique qu'il ressemble toujours plus à la terre et à ses créatures.

Seuls les personnages disposant de plus d'une classe de lanceur de sorts peuvent devenir géomanciens. Les combinaisons les plus populaires sont le druide/ensorceleur et le druide/magicien. Les prêtres capables d'utiliser la magie profane peuvent également adopter cette classe de prestige, et ceux qui ont accès aux domaines de la Faune et de la Flore sont les plus enclins à le faire. Un barde ou un rôdeur qui se tourne vers une seconde classe davantage orientée vers la magie peut aussi choisir de devenir géomancien.

Adaptation. Si vous recherchez à favoriser certaines combinaisons de classes, il sera facile de personnaliser cette classe de

prestige en ciblant davantage les conditions liées à l'utilisation de la magie. Par ailleurs, il vous suffira de créer des options de changement (aptitude de classe) qui reflètent les créatures qui peuplent votre univers de jeu, pour harmoniser la classe avec votre campagne.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir géomancien, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 6 en Connaissances (nature).

Sorts : faculté de lancer des sorts de magie divine et de magie profane de 2^e niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de géomancien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Escalade (For), Natation (For), Premiers secours (Sag), Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de géomancien.

Armes et armures. Le géomancien ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de géomancien, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts et dont il maîtrise le 2^e niveau de sorts (bien qu'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie ou de création d'objets, d'autres utilisations de l'aptitude forme animale, etc.

Versatilité magique. Au niveau 1, le géomancien apprend à mêler magie divine et magie profane. Il acquiert et prépare néanmoins ses sorts conformément à chacune de ses classes.

TABLE 2-9 : LE GÉOMANCIEN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Changement 1, versatilité magique (0)	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+3	+3	Changement 1, lignes telluriques (+1), versatilité magique (1)	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	Changement 2, versatilité magique (2)	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+4	Changement 2, versatilité magique (3)	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Changement 3, versatilité magique (4)	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+5	Changement 3, lignes telluriques (+2), versatilité magique (5)	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+5	Changement 4, versatilité magique (6)	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+6	Changement 4, versatilité magique (7)	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	Changement 5, versatilité magique (8)	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+7	Changement 5, lignes telluriques (+3), versatilité magique (9)	+1 niveau effectif

Cependant, quand il les lance, il peut mêler les paramètres d'incantation de l'ensemble de ses sorts afin de tirer le meilleur parti de ceux dont le niveau est inférieur ou égal à sa valeur de versatilité magique. Ainsi, au titre de géomancien de niveau 4, le personnage peut lancer ses sorts d'ensorceleur ou de magicien de 3e niveau sans risque d'échec en raison de son armure. L'interdiction des armures métalliques du druide s'applique cependant toujours aux druides/géomanciens, car cette restriction vient plus d'un serment rituel que d'une limitation pratique. Le géomancien peut utiliser son bonus de Sagesse pour fixer le DD des jets de sauvegarde de ses sorts de magie profane et son bonus de Charisme ou d'Intelligence (celui qu'il utiliserait normalement dans le cadre de ses sorts de magie profane) pour déterminer le DD des jets de sauvegarde de ses sorts de magie divine. Quand un sort requiert une composante matérielle profane ou un focaliseur divin, le personnage emploie indifféremment l'un des deux. Un prêtre/géomancien qui possède également des niveaux de magicien, d'ensorceleur ou de barde peut spontanément convertir tout sort divin ou profane du niveau approprié qu'il a préparé (mais pas un sort de domaine) en sort de soins ou de blessure de niveau inférieur ou égal. Il doit néanmoins être capable de lancer ces sorts en tant que prêtre.

Changement. Lentement, le géomancien devient de plus en plus proche de la nature. À chaque niveau de cette classe, choisissez un changement de stade approprié (cf. Changement, ci-dessous).

Lignes telluriques. Au niveau 2, le personnage apprend à créer des liens magiques avec un type de milieu naturel précis qu'il a sélectionné parmi la liste suivante : aquatique, collines, désert, forêt, marécages, montagnes ou plaines. Dans ce milieu naturel, le niveau effectif de lanceur de sorts du géomancien augmente de +1. Au niveau 6, puis au niveau 10, il peut soit choisir un nouveau milieu naturel dans lequel il bénéficie du bonus (+1), soit augmenter son efficacité de +1 dans le précédent milieu naturel.

Changement

Il s'agit là d'une évolution graduelle vers une autre forme naturelle. Ceux qui vivent ce phénomène acquièrent des

Rendélas, géomancien



caractéristiques animales et végétales au fil du temps. Les géomanciens éprouvent ces changements à chaque nouveau niveau.

Il est également possible de considérer le changement comme une variante de règle pour les druides de haut niveau qui passent toute leur existence loin de la civilisation. Dans ce cas, à la discrétion du MD bien entendu, ce phénomène pourra, par exemple, les affecter une fois tous les dix ans.

Le changement est divisé en différents stades. Il faut en choisir un au stade 1, la première fois que le personnage vit le phénomène. Le deuxième changement relève également du stade 1. On ne passe au stade suivant que lorsque l'on a acquis deux changements du précédent. Par exemple, un changement du stade 4 ne peut être choisi qu'après avoir sélectionné deux changements du stade 1, deux du stade 2 et deux du stade 3. Il est cependant possible d'opter pour un changement d'un stade inférieur à son maximum quand on le souhaite. Par exemple, si votre personnage affiche deux changements de stade 1, vous avez la possibilité, si vous le souhaitez, d'en choisir un troisième au lieu d'en sélectionner un de stade 2.

Les changements de stade 1 n'ont aucun effet sur le jeu. Chacun des changements des niveaux suivants fait bénéficier le géomancien de pouvoirs extraordinaires permanents. Le bonus de Force s'applique aux attaques naturelles, sauf dans le cas du poison et de l'acide. Les dégâts indiqués pour les attaques naturelles correspondent à des créatures de taille M. Reportez-vous à la table suivante pour les ajuster à des créatures de taille P ou G :

DÉGÂTS D'ARME NATURELLE PAR TAILLE

Taille P	Taille M	Taille G
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	2d6
1d6	2d4	2d6

Stade 1

- Des taches de léopard apparaissent sur le corps du personnage.
- Le personnage a une queue de chat.
- Le personnage a des plumes (mais pas d'ailes).
- Les sourcils du personnage deviennent verts et broussailleux.
- Les cheveux du personnage constituent un enchevêtrement de vigne.
- Le corps du personnage se couvre d'une fine fourrure.
- La peau du personnage devient verte et se couvre d'écailles.
- Les fleurs se fanent quand le personnage les touche.

La voix du personnage ressemble à celle d'un chien, mais elle demeure intelligible.

Des zébrures apparaissent sur le corps du personnage.

Stade 2

Une petite bosse de chameau apparaît dans le dos du personnage. Celui-ci peut se passer d'eau pendant 5 jours.

Le personnage a une fourrure blanche, semblable à celle d'un ours polaire. Il bénéficie d'un bonus de +8 aux tests de Discrétion dans les environnements neigeux.

La plante des pieds du personnage devient aussi collante que celle d'un lézard. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'Escalade.

Le personnage est aussi rapide qu'un élan. Sa vitesse de déplacement de base augmente de 1,50 mètre sur la terre ferme.

Le personnage est aussi charmant qu'une dryade. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Diplomatie.

Le personnage est aussi gracieux qu'un chat. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests d'Équilibre.

Des feuilles capables de faire la photosynthèse poussent sur le corps du personnage. Dès lors, il peut remplacer sa nourriture par 1 heure de lumière du soleil par jour. Cependant, il a toujours besoin de la même quantité d'eau qu'avant.

Le sang du personnage coule aussi lentement que de la sève. La vitesse des dégâts progressifs, comme ceux infligés par *décomposition* (cf. Chapitre 7), est réduite de moitié.

Les yeux du personnage deviennent aussi perçants que ceux d'un rat. Il gagne la vision nocturne.

La peau du personnage s'adapte comme celle d'une pieuvre. Il peut changer de couleur pour se fondre dans son environnement, ce qui le fait bénéficier d'un bonus de +4 aux tests de Discrétion.

Stade 3

Des ramures sortent du front du personnage. Il bénéficie d'une attaque de corne qui inflige 1d6 points de dégâts.

Des épines poussent sur le corps du personnage. Ses attaques à mains nues infligent des dégâts perforants, et les créatures qui le frappent à l'aide d'armes naturelles subissent 1d3 points de dégâts perforants par attaque réussie.

Le personnage peut recourir à la constriction comme un serpent. Il inflige 1d3 points de dégâts s'il arrive à maintenir sa prise sur une créature de sa catégorie de taille ou plus petite.

Le personnage est capable de tisser une toile comme une araignée. Celle-ci peut lui servir à capturer des proies, comme cela est décrit pour les araignées monstrueuses dans le *Manuel des Monstres*, mais elles ne peuvent lui servir d'attaque.

Le personnage dispose de branchies. Il peut respirer dans l'air comme dans l'eau.

Les yeux du personnage sont aussi perçants que ceux d'un aigle. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Détection en plein jour.

Les yeux du personnage sont aussi perçants que ceux d'une chouette. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Détection au crépuscule et dans l'obscurité.

Des serres de faucon poussent au bout des doigts du personnage. Il gagne le don *Attaque en finesse* et peut porter deux attaques de griffes par round, infligeant chacune 1d3 points de dégâts.

La bouche du personnage s'allonge comme celle d'un crocodile. Il gagne une attaque de morsure qui inflige 1d6 points de dégâts.

Des griffes de lion poussent aux pieds du personnage. Il peut effectuer deux attaques de pattes arrière, infligeant chacune 1d4 points de dégâts s'il parvient à assurer sa prise.

Stade 4

Le personnage dispose d'un dard acide semblable à celui d'une fourmi géante. Il peut piquer et infliger 1d4 points de dégâts perforants et 1d4 points de dégâts d'acide.

Le personnage a la capacité d'effectuer l'attaque de croc-en-jambe du loup. S'il parvient à toucher son adversaire avec une attaque naturelle, il peut tenter de le faire tomber au prix d'une action libre. Reportez-vous au loup du *Manuel des Monstres*.

Le personnage peut être pris de rage comme un glouton. S'il subit des dégâts, il peut donc être pris d'une rage de berserker comme un barbare de niveau 1 (cf. *Barbare*, page 25 *Manuel des Joueurs*), ou bénéficier d'un niveau effectif augmenté de +1 dans une classe proposant une forme de rage comme aptitude de classe, mais seulement en ce qui concerne la détermination des avantages de la rage.

Le personnage a la férocité du sanglier. Il continue de se battre sans malus, même s'il est hors de combat ou mourant.

Le personnage peut recourir à l'étreinte comme un ours. Il gagne donc le pouvoir du même nom, tel que celui-ci est décrit page 309 du *Manuel des Monstres*.

Le personnage peut bondir comme un léopard. S'il arrive à sauter sur un adversaire durant le premier round de combat, il peut effectuer une attaque à outrance, et ce même s'il a déjà réalisé une action de mouvement.

Les mains du personnage sont aussi puissantes que celles d'un gorille. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Force visant à briser les objets.

Les mâchoires du personnage sont aussi puissantes que celles d'une belette. Il peut s'accrocher à un adversaire s'il parvient à le mordre et inflige 1d3 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il lâche prise. Il ne bénéficie plus cependant de son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il est ainsi cramponné.

Le personnage peut projeter un nuage d'encre comme un calmar. Dans l'eau, il peut émettre un nuage d'encre noire occupant un cube de 3 mètres d'arête, une fois par minute, au prix d'une action libre. Celui-ci fournit un camouflage total et ceux qui sont pris à l'intérieur subissent les effets de l'obscurité totale.

Le nez du personnage est aussi fin que celui d'un limier. Il gagne le pouvoir *odorat* avec une portée de 18 mètres. *Odorat* est décrit page 313 du *Manuel des Monstres*.

Stade 5

Une corne de licorne pousse sur le front du personnage. Il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le

poison et d'une attaque de corne qui inflige 1d8 points de dégâts.

Le personnage a des ailes de plumes ou de chauve-souris dans le dos. Il bénéficie d'une vitesse de déplacement de base en vol égale à 18 mètres.

Le personnage peut se rouler en boule comme un hérisson. Quand il est dans cette position, il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, mais il ne doit alors ni bouger ni attaquer. Rouler en boule ou reprendre une position normale comptent comme des actions simples.

Le personnage est aussi gracieux qu'un pixie. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

Comme le ver de terre, le personnage perçoit les vibrations du sol. Il a conscience de tout ce qui est en contact avec le sol dans les 9 mètres.

Les canines du personnage exsudent du poison. S'il parvient à mordre un adversaire, celui-ci doit effectuer un jet de Vigueur contre le poison (DD égal à 10 + moitié du niveau du personnage + son modificateur de Constitution). L'effet initial est un affaiblissement temporaire de 1d2 points de Dextérité, l'effet secondaire un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Dextérité.

Les sens du personnage sont aussi aiguisés que ceux d'une chauve-souris. Il acquiert la perception aveugle avec une portée de 18 mètres (cf. page 313 du *Manuel des Monstres*).

Les pieds du personnage s'élargissent comme ceux d'un éléphant. Il gagne le pouvoir de piétinement, tel qu'il est décrit page 313 du *Manuel des Monstres*, qui inflige 2d4 points de dégâts contondants. Le DD du jet de Réflexes est égal à 10 + moitié du niveau du personnage + son modificateur de Force.

Le personnage se déplace comme un guépard. Une fois par heure, il peut décréter une action de charge afin de se déplacer au décuple de sa vitesse normale.

La peau du personnage se transforme en écorce d'arbre. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA.

EXEMPLE DE GÉOMANCIEN

Rendélas. Humain (m), prêtre 3/magicien 3/géomancien 9 ; FP 15 ; humanoïde de taille M ; DV 3d8+3 plus 3d4+3 plus 9d6+3 ; pv 71 ; Init +5 ; VD 7,50 m, de base au sol 10,50 m, vol 12 m, de base en vol 18 m (moyenne) ; CA 25 (contact 13, pris au dépourvu 24) ; B.B.A +9 ; Lutte +9 ; Att serres (+9 corps à corps, 1d3) ; Out serres (+9/+9 corps à corps, 1d3) ; AS sorts ; Part avantages du familier (lien télépathique, transfert d'effet magique, Vigilance), changements, familier, lignes telluriques (+2), odorat (18 m), versatilité magique (8), vision nocturne ; AL NM ; JS Réf +9, Vig +12, Vol +17 ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 22, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Art de la magie +26, Concentration +19, Connaissances (nature) +23, Connaissances (religion) +12, Détection +13*, Diplomatie +9, Perception auditive +16*, Premiers secours +8, Survie +11 ; Attaque en finesse^s, École renforcée (enchantelements), Écriture de parchemins^s, Esquive, Extension d'effet, Incantation rapide, Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer.

Changements. Rendélas présente 9 changements liés à sa classe : ses cheveux constituent un enchevêtrement de vignes, sa voix ressemble à celle d'un chien, vitesse de base au sol augmentée

de 1,50 m, vision nocturne, +4 en Détection au crépuscule et dans l'obscurité, serres de faucon (2 attaques infligeant 1d3 points de dégâts chacune), odorat, férocité (continue à se battre sans malus, même s'il est mourant ou devrait normalement être considéré comme hors de combat), ailes de chauve-souris.

Avantages du familier. Rendélas reçoit des avantages particuliers du fait de posséder un familier. Cette créature lui confère un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux (pris en compte dans le profil ci-dessus).

Vigilance (Ext). *Hob confère les bénéfices du don Vigilance à son maître tant qu'il se tient dans un rayon de 1,50 mètre de lui.

Lien télépathique (Sur). Rendélas peut communiquer par télépathie avec son familier tant qu'ils ne sont pas séparés d'une distance qui excède 1,5 km. Le maître a le même rapport vis-à-vis des lieux et des objets que son familier.

Transfert d'effet magique (Sur). S'il le souhaite, tout sort lancé par Rendélas sur lui-même peut également affecter son familier, si celui-ci se trouve à 1,50 mètre ou moins de lui au moment de l'incantation. Il peut également lancer sur son familier tout sort à portée personnelle.

Familier. Le familier de Rendélas est une chauve-souris appelé Hob. Ce dernier utilise ses bonus de base aux sauvegardes ou ceux de Rendélas, selon ce qui est le plus avantageux pour lui. Les aptitudes et particularités de la créature sont décrites ci-dessous.

Lignes telluriques. Le niveau effectif de lanceur de sorts de Rendélas augmente de +2 quand il évolue en milieu forestier. Son niveau de lanceur de sorts de prêtre est alors de 5 et son niveau de lanceur de sorts de magicien de 14.

Odorat (Ext). Rendélas peut sentir l'approche de ses adversaires, repérer ceux qui se cachent, ou les pister à l'odeur.

Versatilité magique. Quand Rendélas jette un sort, il peut mêler les paramètres d'incantation de sa magie de prêtre et de ses sorts de magicien afin d'en tirer le meilleur parti. Quand un sort requiert une composante matérielle profane ou un focaliseur divin, le personnage emploie indifféremment l'un des deux. Il peut spontanément convertir tout sort préparé jusqu'au niveau 2 (mais pas un sort de domaine) en sort de soins ou de bles-sure de niveau inférieur ou égal.

Sorts de prêtre préparés (4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort) : niveau 0 : soins superficiels (x4) ; 1^{er} niveau : protection contre le Bien^D, soins légers (x3) ; 2^e niveau : augure, détection de pensées^D, endurance de l'ours.

^DSort de domaine. **Domaines :** Mal (jette les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Connaissances (jette les sorts de l'école des divinations avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts, toutes les compétences de Connaissances sont des compétences de classe). Niveau 5 de lanceur de sorts (3 en dehors des forêts).

Sorts de magicien préparés (4/5/5/5/4/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 16 + niveau du sort ou 17 + niveau du sort pour les enchantements) : niveau 0 : détection de la magie (x2), lumière (x2) ; 1^{er} niveau : bouclier, charme-personne, couleurs dansantes (x2), projectile magique ; 2^e niveau : détection de l'invisibilité (x2), fou rire de Tasha, toile d'araignée (x2) ; 3^e niveau : boule de feu (x2), éclair, projectile magique (extension d'effet), protection contre les énergies destructives ; 4^e niveau : confusion (x2), invisibilité suprême (x2) ; 5^e niveau : domination, projectile magique (incantation rapide) (x3) ; 6^e niveau : désintégration, dissipation suprême, invisibilité (incantation rapide).

Grimoire : niveau 0 : tous ; 1^{er} niveau : *armure de mage, bouclier, charme-personne, couleurs dansantes, déguisement, projectile magique, repli expéditif* ; 2^e niveau : *détection de l'invisibilité, fou rive de Tasha, invisibilité, toile d'araignée* ; 3^e niveau : *boule de feu, dissipation de la magie, éclair, protection contre les énergies destructives* ; 4^e niveau : *ancres dimensionnelles, charme-monstre, confusion, invisibilité suprême* ; 5^e niveau : *communication à distance, domination, immobilisation de monstre, téléportation* ; 6^e niveau : *désintégration, dissipation suprême, vision lucide, zone d'antimagie*.

Possessions : harnois en mithral +2, amulette d'armure naturelle +2, anneau de protection +2, cape de résistance +1, bandeau d'Intelligence +4, sceptre de métamagie mineure (Extension d'effet), baguette de soins légers (25 charges), parchemin de téléportation, symbole sacré en bois de Verca.

Hob. FP — ; créature magique de taille Min ; DV 3 ; pv 35 ; Init +2 ; VD 1,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 16) ; B.B.A +9 ; Lutte -8 ; Att — ; Out — ; Part conduit, esquive extraordinaire, perception aveugle (6 m), vision nocturne ; AL NM ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +14 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Art de la magie +16, Concentration +18, Connaissances (mystères) +4, Connaissances (nature) +13, Connaissances (religion) +4, Déplacement silencieux +6, Détection +13*, Diplomatie +7, Discrétion +14, Perception auditive +13*, Premiers secours +8, Survie +11 ; Vigilance.

*Les chauves-souris bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et Perception auditive. Ces bonus sont annulés dès que leur perception aveugle n'est pas opérationnelle.

Perception aveugle (Ext). La chauve-souris utilise un sonar pour localiser les créatures distantes de 6 mètres ou moins. Ce pouvoir ne réduit en rien les effets du camouflage.

Esquive extraordinaire (Ext). Quand il subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, Hob ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

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 protéger eux-mêmes et les autres de la magie maléfique. Ils sont le plus souvent des prêtres ou paladins issus des rangs 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.

Adaptation. Comme indiqué, cette classe de prestige n'est pas associée à une divinité ou organisation particulière, mais elle peut tout à fait le devenir dans votre campagne. On peut ainsi avoir une Église dotée d'un « ordre de l'Œil vigilant » fonctionnant comme un département des affaires internes pour les paladins et les prêtres des autres ordres. On peut aussi imaginer une théocratie où des inquisiteurs de la Foi issus d'une organisation de type FBI sillonnent la nation pour traquer les crimes d'origine démoniaque.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir inquisiteur de la Foi, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon ou loyal neutre.

Bonus de base aux sauvegardes : Volonté +3.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).



Derek Vieuroc, inquisiteur de la Foi

Illustration de J. Jarvis

TABLE 2-10 : L'INQUISITEUR DE LA FOI

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	<i>Détection du Mal</i> , domaine de l'Inquisition	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Immunité aux charmes	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+1	+3	Transpercer les illusions	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+1	+4	Transpercer les déguisements	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+1	+4	Immunité aux coercitions	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+2	+5	Forcer le changement de forme	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+2	+6	Immunité à la possession	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+3	+6	<i>Détection du mensonge</i>	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+3	+7	Découvrir la vérité	+1 niveau effectif

Sorts : faculté de lancer *zone de vérité* comme 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 de la Foi (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Décryptage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe d'inquisiteur de la Foi.

Armes et armures. L'inquisiteur ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

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 l'Inquisition. Lorsqu'un personnage devient inquisiteur de la Foi, il obtient l'accès au domaine de l'Inquisition, décrit dans le Chapitre 7 : domaines et sorts. Le personnage reçoit le pouvoir accordé associé au domaine (un bonus de +4 aux tests 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. À chaque nouveau niveau d'inquisiteur de la Foi, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer *zone de vérité* en tant que sort divin (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, davantage d'utilisations de *guérison des maladies*, etc.

Immunité aux charmes (Ext). Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le niveau 2 est immunisé à tous les sorts et effets de l'école des enchantements (charme).

Transpercer les illusions (Sur). Au niveau 3, l'inquisiteur de la Foi obtient le pouvoir surnaturel de pénétrer déguisements et illusions à volonté. Chaque fois que l'inquisiteur a un sort d'illusion ou de déguisement actif dans son champ de vision, il effectue immédiatement un jet de Volonté pour le déceler. L'inquisiteur n'a pas besoin de toucher ou d'interagir avec l'illusion, le contact visuel suffisant à lui donner droit au jet de Volonté.

Transpercer les déguisements (Ext). L'inquisiteur bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Détection opposés à la compétence Déguisement.

Immunité aux coercitions (Ext). Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le niveau 5 devient immunisé contre tous les sorts et effets de coercition.

Forcer le changement de forme (Sur). Un inquisiteur de la Foi ayant atteint le niveau 6 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 par le 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, 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 niveau 8 est immunisé à *possession*, *capture d'âme*, *séquestration*, le pouvoir de possession maléfique des fantômes 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 niveau 9 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 niveau 10 peut la forcer à révéler la vérité. La cible peut faire un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe d'inquisiteur de la Foi + modificateur de Charisme du personnage) pour résister à cet effet mental de coercition. Si ce jet de sauvegarde échoue, la créature sera obligée de redonner sa version des faits mais cette fois, elle ne pourra que dire la vérité. L'inquisiteur peut employer ce pouvoir jusqu'à 3 fois par jour.

EXEMPLE D'INQUISITEUR DE LA FOI

Darek Vieuroc. Nain (m), prêtre de Moradin 5/inquisiteur de la Foi 4 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 plus 4d8+4 ; pv 53 ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 22 (contact 9, pris au dépourvu 22) ; B.B.A +6 ; Lutte +8 ; Att *masse d'armes lourde* +1 (+9 corps à corps, 1d8+3) ; Out *masse d'armes lourde* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+3) ; AS renvoi des morts-vivants (2/jour, +1, 2d6+4, niveau 5), sorts ; Part *détection du Mal*, immunité aux charmes, nain, transpercer les déguisements, transpercer les illusions, vision dans le noir (18 m) ; AL LB ; JS Réf +1†, Vig +6† (+8† contre le poison), Vol +11† ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons : Art de la magie +5, Concentration +13 (+17 quand il incante sur la défensive), Connaissances (mystères) +5, Connaissances (religion) +9, Décryptage +5, Détection +7 (+11 opposé à la compétence Déguisement), Fouille +5, Psychologie +10 ; Efficacité des sorts accrue, Armes glorieuses*, Magie de guerre, Talent (Psychologie).

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

Détection du Mal (Mag). Darek peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *détection du Mal*.

Nain. Darek bénéficie de la connaissance de la pierre, qui lui confère un bonus racial de +2 aux tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique comme s'il le recherchait activement.

Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol. Ils reçoivent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes. Les nains bénéficient d'un bonus d'esquive de +4 à la classe d'armure contre les géants. Leur race leur confère également un bonus de +2 aux tests d'Artisanat et d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre.

† Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegardes contre les sorts et les pouvoirs magiques.

Immunité aux charmes (Ext). Darek est immunisé contre tous les sorts et effets de l'école des enchantements (charme).

Transpercer les déguisements (Ext). Darek d'un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Détection opposés à la compétence Déguisement.

Transpercer les illusions (Sur). Darek peut pénétrer déguisements et illusions à volonté. Chaque fois que l'inquisiteur a un sort d'illusion ou de déguisement actif dans son champ de vision, il effectue immédiatement un jet de Volonté pour le déceler. Il n'a pas besoin de toucher ou d'interagir avec l'illusion, le contact visuel suffit.

Sorts de prêtre préparés (6/6/6/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du

sort, niveau 9 de lanceur de sorts) : niveau 0 : *assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, stimulant* ; 1^{er} niveau : *bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique, détection du Chaos^D, injonction, sanctuaire* ; 2^e niveau : *aide, délivrance de la paralysie, endurance de l'ours, immobilisation de personne, protection d'autrui, zone de vérité^D* ; 3^e niveau : *dissipation de la magie (x2), lumière brûlante, négation de l'invisibilité, protection contre les énergies destructives^D* ; 4^e niveau : *puissance divine, renvoi, résistance à la magie^D* ; 5^e niveau : *force du colosse, vision lucide^D*.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Inquisition (bonus de +4 aux tests de dissipation), Loi (jette les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine confère un bonus de +5 au prochain jet de sauvegarde, 1/jour).

Possessions : harnois +1, écu en acier +1, masse d'armes lourde +1, amulette d'armure naturelle +1, phylactère du croyant, pierre d'alerte, symbole sacré de Moradin en argent.

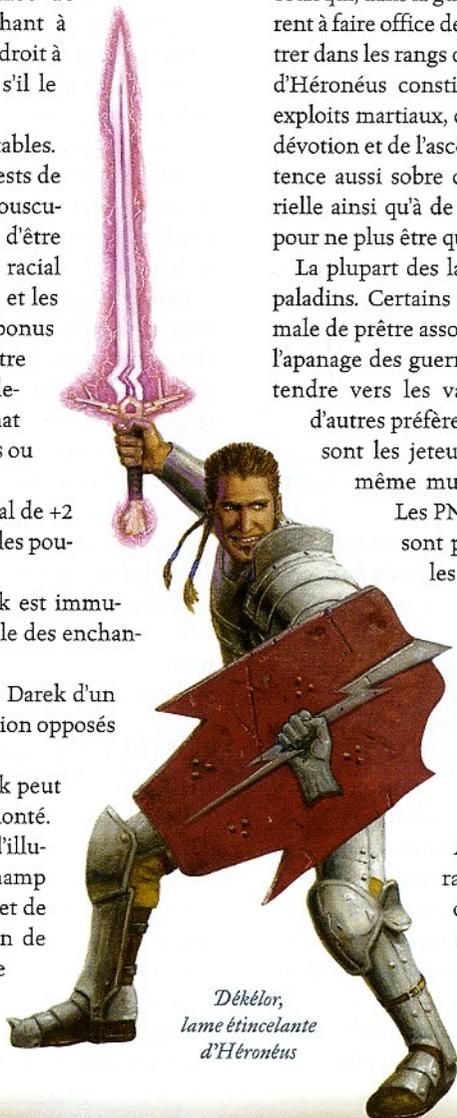
LAME ÉTINCELANTE D'HÉRONÉUS

Héronéus enseigne à ses fidèles à servir le Bien par les armes. Parmi les serviteurs d'Héronéus, qu'ils soient prêtres ou paladins, ceux qui, dans la guerre sans fin qui oppose leur dieu au Mal, aspirent à faire office de mains armées, espèrent pouvoir un jour rentrer dans les rangs des lames étincelantes. Les lames étincelantes d'Héronéus constituent un ordre de chevaliers dévoués aux exploits martiaux, qu'ils atteignent par le biais de la prière, de la dévotion et de l'ascèse. Les membres de l'ordre mènent une existence aussi sobre qu'austère, renonçant à toute richesse matérielle ainsi qu'à de nombreux plaisirs concrets dans leur quête pour ne plus être qu'une épée dans la main d'Héronéus.

La plupart des lames étincelantes sont au départ prêtres ou paladins. Certains membres estiment qu'une formation minimale de prêtre associée à la discipline martiale intense qui reste l'apanage des guerriers constituent les conditions idéales pour tendre vers les valeurs des lames étincelantes, tandis que d'autres préfèrent se cantonner à une seule classe. Très rares sont les jeteurs de sorts profanes, roublards ou moines, même multiclassés, qui s'intéressent à cette carrière.

Les PNJ membres de l'ordre des lames étincelantes sont probablement les champions les plus pieux, les plus opiniâtres et les plus volontaires qui soient. Dévorés par la passion de la voie qu'ils ont choisie, ils font preuve de peu de patience à l'égard de ceux qui sont « aveuglés » par l'attrait des choses matérielles ou du pouvoir. Ils n'ont qu'une conviction et qu'un discours : la lutte contre le Mal est tout ce qui compte et tant que le Mal sera virulent, la tâche restera vaste.

Adaptation. Cette classe de prestige pourrait tout aussi bien s'appeler lame étincelante d'Apollon, lame étincelante de Ra ou de toute autre divinité qui combat le Mal et dispose de paladins. Si vous modifiez le dieu associé, en revanche, n'oubliez pas d'adapter l'arme du titre. Ainsi, liée à Moradin, la classe donnerait « hache étincelante » et



Dékélor,
lame étincelante
d'Héronéus

TABLE 2-11 : LA LAME ÉTINCELANTE D'HÉRONÉUS

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Lame de foudre (2/jour)	—
2	+2	+0	+3	+3	—	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+3	Lame de foudre (3/jour)	—
4	+4	+1	+4	+4	—	+1 niveau effectif
5	+5	+1	+4	+4	Lame sainte (4/jour)	—
6	+6	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+5	Lame sainte (5/jour)	—
8	+8	+2	+6	+6	—	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+6	Lame de lumière (6/jour)	—
10	+10	+3	+7	+7	—	+1 niveau effectif

« flèche étincelante » dans le cas de Corellon Larethian (et le pouvoir conféré au niveau 9 serait également différent).

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir lame étincelante d'Héronéus, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : loyal bon.

Bonus de base à l'attaque : +7.

Bonus de base aux sauvegardes : Volonté +3.

Compétence : degré de maîtrise de 7 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins du 1^{er} niveau.

Spécial : Héronéus doit être la divinité tutélaire du personnage.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de la lame étincelante d'Héronéus (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de lame étincelante d'Héronéus.

Armes et armures. La lame étincelante d'Héronéus est formée au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Elle est également formée au port de toutes les armures.

Lame de foudre (Sur). Deux fois par jour, la lame étincelante d'Héronéus peut, par une action simple, faire en sorte de transformer l'arme tranchante ou perforante qu'elle tient en main en arme de foudre, infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité supplémentaires en cas d'attaque réussie. L'arme peut ainsi être modifiée jusqu'à un maximum de rounds égal au niveau de classe de lame étincelante du personnage auquel s'ajoute son modificateur de Charisme, mais redevient normale dès qu'elle quitte les mains de celui-ci. Ainsi, s'il se retrouve désarmé ou confie l'arme à un autre personnage, l'effet magique prend fin.

La lame de foudre gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les niveaux pairs.

Sorts. À chaque niveau pair de lame étincelante d'Héronéus (2, 4, 6, 8 et 10), le personnage obtient un niveau effectif de

jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau.

Lame sainte (Sur). À partir du niveau 5, lorsque la lame étincelante d'Héronéus utilise son pouvoir de lame de foudre, elle peut choisir de transformer son arme en arme sainte (+2d6 points de dégâts supplémentaires contre les créatures mauvaises) plutôt qu'en arme de foudre. Les deux formes de l'aptitude peuvent coexister, ce qui permet à la lame étincelante de rendre son arme sainte dans un premier temps par une action simple, puis d'en faire également une arme de foudre par une seconde action simple, au cours du même combat. Il n'est pas possible de rendre l'arme doublement sainte ou doublement de foudre.

Lame de lumière (Sur). À partir du niveau 9, lorsque la lame étincelante d'Héronéus utilise son pouvoir de lame de foudre, elle peut choisir de transformer son arme en arme de lumière, qui diffuse une lumière équivalente à celle d'une torche et ignore la matière non vivante (comme les armures, les morts-vivants, les créatures artificielles et les objets) plutôt qu'en arme de foudre ou sainte. Les trois formes de l'aptitude peuvent coexister, ce qui permet à la lame étincelante de rendre son arme sainte dans un premier temps par une action simple, puis d'en faire également une arme de foudre par une seconde action simple et enfin d'y ajouter la propriété de lumière par une troisième action simple et ce, au cours du même combat. Il n'est pas possible de rendre l'arme doublement sainte, doublement de foudre ou doublement de lumière.

EXEMPLE DE LAME ÉTINCELANTE D'HÉRONÉUS

Dékélor. Humain (m), prêtre 4/paladin 4/lame étincelante d'Héronéus 3 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 4d8+3 plus 4d10+4 plus 3d10+3 plus 3 ; pv 74 ; Init +4 ; VD 6 m ; CA 24 (contact 10, pris au dépourvu 24) ; B.B.A +10 ; Lutte +14 ; Att *épée longue* +2 (+17 corps à corps, 1d8+6/19-20) ; Out *épée longue* +2 (+17/+12 corps à corps, 1d8+6/19-20) ; AS châtement du Mal (1/jour), lame de foudre (3/jour), renvoi des morts-vivants (5/jour, +4, 2d6+8, niveau 6), sorts ; Part aura de Bien, aura de bravoure, détection du Mal, grâce divine, imposition des mains,

santé divine ; AL LB ; JS Réf +5, Vig +14, Vol +15 ; For 18, Dex 10, Con 12, Int 8, Sag 14, Cha 14.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +6, Diplomatie +9 ; Arme de prédilection (épée longue)⁵, Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue).

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, Dékélor peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute +2 au jet d'attaque et inflige 4 points de dégâts supplémentaires. Si Dékélor utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Aura de Bien (Ext). Dékélor génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.

Aura de bravoure (Sur). Dékélor est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que Dékélor est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Détection du Mal (Mag). Dékélor peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.

Grâce divine (Sur). Dékélor bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (+2).

Imposition des mains (Sur). Dékélor peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut ainsi restaurer 8 points de vie. Dékélor a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation de l'imposition des mains nécessite une action simple.

Lame de foudre (Sur). Trois fois par jour, Dékélor peut, par une action simple, faire en sorte de transformer

l'arme tranchante ou perforante qu'il tient en main en arme de foudre, infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité supplémentaires en cas d'attaque réussie. L'arme peut ainsi être modifiée un maximum de 5 rounds, mais redevient normale dès qu'elle quitte les mains de Dékélor. Ainsi, s'il se retrouve désarmé ou confie l'arme à un autre personnage, l'effet magique prend fin.

Santé divine (Ext). Dékélor est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou

supernaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Sorts de prêtre préparés (5/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : niveau 0 : *création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lumière, réparation* ; 1^{er} niveau : *arme magique^D, bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation* ; 2^e niveau : *aide, arme spirituelle^D, cacophonie, résistance aux énergies destructives* ; 3^e niveau : *négation de l'invisibilité, panoplie magique^D.*

^D Sort de domaine. Domaines : Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Guerre (formé au maniement de l'épée longue et Arme de prédilection (épée longue)). Niveau 5

de lanceur de sorts.

Sorts de paladin préparés (1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : 1^{er} niveau : *restauration partielle.*

Possessions : harnois +2, écu en acier +2, épée longue +2, gantelets d'ogre, baguette de soins légers (25 charges), potion d'endurance de l'ours, 25 pp, 5 po.



Shallas la forte tête, libérateur sacré

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 roublards 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

TABLE 2-12 : LE LIBÉRATEUR SACRÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Bien, châtiment du Mal (1/jour), <i>détection du Mal</i>	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Récupération	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Aura de détermination	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+1	<i>Annulation d'enchantement</i> (1/semaine), grâce divine	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2/jour)	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+2	<i>Compagnon céleste</i>	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+2	—	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+2	<i>Annulation d'enchantement</i> (2/semaine)	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+3	—	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+3	Châtiment du Mal (3/jour)	2	2	2	1

célestes jusqu'aux éladrins ghaeles) 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 que d'avoir des servants et des séides.

Adaptation. Dans votre campagne, les libérateurs sacrés pourraient bien sillonner les plans à traquer les esclavagistes ou soutenir activement une rébellion contre un gouvernement particulièrement cruel. Les libérateurs sacrés peuvent tout à fait constituer des guérillas, former et exhorter la population locale à se dresser contre la tyrannie.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir libérateur sacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : chaotique bon.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, degré de maîtrise de 5 en Psychologie.

Don : Volonté de fer.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du libérateur sacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de libérateur sacré.

Armes et armures. Le libérateur sacré est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

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 fondés 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^{er} niveau), le libérateur ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. La liste des sorts du libérateur sacré est fondé sur celle du paladin, avec quelques modifications. Ainsi, le libérateur n'a dans sa liste aucun sort du registre de la Loi. En revanche, il faut ajouter les sorts suivants à la liste du paladin pour obtenir celle du libérateur sacré : 1^{er} niveau : *protection contre la Loi* ; 2^e niveau : *héroïsme* ; 3^e niveau : *cercle magique contre la Loi* ; 4^e niveau : *liberté de mouvement, rejet de la Loi*. Le libérateur sacré prépare et jette ses sorts comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins).

Aura de Bien (Ext). L'intensité de l'aura de Bien du libérateur sacré (voir le sort *Détection du Mal*) est fondée sur la somme de son niveau de classe de libérateur sacré et de son niveau de classe de prêtre (le cas échéant).

Détection du Mal (Mag). Le libérateur sacré peut recourir à l'équivalent du sort *détection du Mal* à volonté.

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 applique un éventuel bonus de Charisme au jet d'attaque et, en cas de coup porté, il inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau de classe. Si le personnage utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le pouvoir n'a aucun effet mais il est tout de même « dépensé ». Au niveau 5, le libérateur sacré peut recourir à ce pouvoir deux fois par jour, et trois fois par jour arrivé au niveau 10.

Récupération (Sur). Un libérateur sacré de niveau 2 ou supérieur est capable de dissiper la fatigue de toute créature qu'il touche. Il recourt à ce pouvoir au prix d'une action simple, jusqu'à un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme.

Aura de détermination (Ext). À partir du niveau 3, le libérateur sacré bénéficie de l'immunité contre tous les effets de charme et de coercition. Il est maître de son esprit et nulle autre créature ne peut contrôler ses pensées ou ses actes. Tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres reçoivent également un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de coercition. Ce pouvoir fonctionne tant que le libérateur sacré est conscient, mais n'est plus actif s'il se retrouve inconscient ou mort.

Grâce divine (Sur). Au niveau 4, le bonus de Charisme du libérateur (s'il existe) s'applique à tous ses jets de sauvegarde.

Annulation d'enchantement (Mag). Dès le niveau 4, le libérateur sacré peut recourir à l'équivalent du sort *annulation d'enchantement* une fois par semaine. Cette aptitude lui est accessible deux fois par semaine à partir du niveau 8.

Compagnon céleste (Mag). Lorsqu'il atteint le niveau 6, le libérateur sacré peut appeler un compagnon céleste qui prend l'une des formes suivantes : aigle, chat, cheval de guerre, chien de selle, faucon, hibou, loup, poney pour l'assister dans sa lutte contre la tyrannie (cf. encart). La créature présente l'archétype « créature céleste » (cf. page 41 du *Manuel des Monstres*). Cette créature peut servir de vigile (comme le faucon), d'éclaireur (comme le chat) ou de monture (comme le cheval).

Une fois par jour, le libérateur sacré peut, par une action complexe, appeler magiquement son compagnon, qui réside dans les royaumes célestes. Le compagnon apparaît alors immédiatement à ses côtés (case adjacente) et l'accompagne pendant 2 heures par niveau de classe de libérateur sacré. Le libérateur sacré peut le renvoyer vers son plan d'origine à tout moment par une action libre. Le compagnon qui se présente est le même à chaque convocation, mais le libérateur peut libérer un compagnon de ses services, par exemple, s'il estime qu'il est désormais trop vieux pour l'aider dans sa lutte. À chaque fois que le compagnon est appelé, il apparaît en pleine santé, quels que soient les dégâts subis précédemment. Le compagnon se présente également avec tout le matériel qu'il portait la dernière fois que le libérateur sacré l'a renvoyé (y compris les selles, les bardes et autres accessoires de monture). L'appel du compagnon est une invocation (appel).

Si le compagnon du libérateur sacré vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant derrière lui tout l'équipement qu'il portait. Le libérateur ne peut alors en appeler un autre avant trente jours ou jusqu'à ce qu'il ait gagné un niveau de libérateur sacré, selon ce qui se présente en premier, même si le compagnon est ramené d'entre les morts, d'une manière ou d'une autre. Pendant cette période de trente jours, le libérateur subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Considérez le compagnon comme un destrier de paladin pour ce qui est des sorts qui affectent spécifiquement les destriers de paladin (comme *guérison de destrier*).

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.

LIBÉRATEURS ANCIENS PALADINS

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, aucun de ses pouvoirs perdus lorsqu'il adopte cette classe de prestige. Néanmoins, pour déterminer la puissance de l'aptitude de châtement du Mal et le niveau de lanceur de sorts associé au sorts de libérateur sacré, les niveaux de paladin acquis préalablement se cumulent avec ceux de libérateur sacré.

EXEMPLE DE LIBÉRATEURS SACRÉ

Shallas la forte tête. Demi-elfe (m), guerrier 7/libérateur sacré 6 ; FP 13 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 7d10+7 plus 6d10+6 ; pv 84 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 10, pris au dépourvu 17) ; B.B.A +13 ; Lutte +17 ; Att *épée longue* +2 (+20 corps à corps, 1d8+10/17-20) ; Out *épée longue* +2 (+20/+15/+10 corps à corps, 1d8+10/17-20) ; AS châtement du Mal (2/jour) ; Part *annulation d'enchantement* (1/semaine), aura de Bien, aura de détermination, *compagnon céleste*, *détection du Mal*, grâce divine, récupération (5/jour) ; AL CB ; JS Réf +9, Vig +16, Vol +11 ; For 18, Dex 10, Con 12, Int 13, Sag 12, Cha 14.

Compétences et dons : Diplomatie +13, Intimidation +8, Psychologie +12, Saut +12 ; Arme de prédilection (*épée longue*)^s, Arme en main, Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise du combat, Science du critique (*épée longue*)^s, Science du désarmement^s, Spécialisation martiale (*épée longue*)^s, Volonté de fer.

LE COMPAGNON CÉLESTE

Le compagnon céleste du libérateur sacré est supérieur à l'animal normal correspondant. Il présente l'archétype « créature céleste » tel qu'il est décrit dans le *Manuel des Monstres*. Il acquiert ensuite ses DV et ses pouvoirs spéciaux en fonction du niveau de classe de libérateur sacré du personnage (cf. table)

Niveau global	Ajustement			Int	Spécial
	DV sup.	d'armure naturelle	Aj. de Dex		
12 ou moins	+2	+1	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde, vitesse augmentée (+3 m)
13-15	+4	+3	+2	7	Communication avec le libérateur sacré
16-18	+6	+5	+3	8	Pacte de sang, vitesse augmentée (+6 m)
19-20	+8	+7	+4	9	Résistance à la magie

Veillez vous référer à l'encart du destrier de paladin dans le *Manuel des Joueurs* pour les définitions des termes de cette table, à l'exception de ce qui suit.

Aj. De Dex : ajoutez ce nombre à la valeur de Dextérité du compagnon.

Vitesse augmentée (Ext). La vitesse de déplacement de base du compagnon augmente de 3 mètres si le niveau global du libérateur ne dépasse pas 15. S'il est de 16 ou supérieur, la vitesse de déplacement de base du compagnon est augmentée d'un total de 6 mètres par rapport à la créature de base.

Pacte de sang (Ext). Dès qu'il voit le libérateur sacré être menacé ou blessé, le compagnon reçoit un bonus de +2 aux jets d'attaque, à tous les tests et aux jets de sauvegarde.

Résistance à la magie (Ext). La résistance à la magie du compagnon est égale au niveau de classe de libérateur sacré du personnage + 10.

Sorts préparés (2/1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) :
1^{er} niveau : *bénédictio d'arme, faveur divine* ; 2^e niveau : *héroïsme*.

Châtiment du Mal (Sur). Shallas peut tenter de châtier le Mal sur une attaque normale au corps à corps. Il ajoute alors +2 au jet d'attaque correspondant et inflige 6 points de dégâts supplémentaires en cas de réussite. Châtier de la sorte une créature qui n'est pas d'alignement mauvais n'a aucun effet, mais « dépense » une utilisation du pouvoir pour la journée.

Annulation d'enchantement (Mag). Comme le sort du même nom, 1/semaine.

Aura de Bien (Ext). L'intensité de l'aura de Bien de Shallas (voir description du sort *détection du Mal*) est équivalente à celle d'un prêtre bon de niveau 6.

Aura de détermination (Ext). Shallas est immunisé contre les effets de charme et de coercition. Ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui reçoivent un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre les charmes et les coercitions.

Compagnon céleste (Mag). Le compagnon de Shallas est un aigle céleste, qui correspond à un aigle normal présentant l'archétype « créature céleste » et les modifications suivantes : 4 dés de vie supplémentaires, ajustement d'armure naturelle de +3, ajustement de Dextérité de +2, 7 en Intelligence, esquive extraordinaire et vitesse de déplacement de base augmentée de 3 mètres. Shallas partage un lien télépathique avec l'aigle ainsi que le transfert d'effet magique et le transfert de jet de sauvegarde. Il peut appeler l'aigle (qui réside dans les royaumes célestes) à ses côtés une fois par jour, pour une durée maximale de 12 heures. L'aigle peut parler directement à Shallas.

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

Grâce divine (Sur). Shallas bénéficie d'un bonus égal à son bonus de Charisme (pris en compte dans le profil ci-dessus) aux jets de sauvegarde.

Récupération (Sur). Élimine la fatigue d'autrui par simple contact (action simple).

Possessions : chemise de mailles en mithral +2, cape de protection +3, épée longue +2, gantelets d'ogre +2, amulette de Constitution +2.

MAÎTRE CONTEMPLATIF

Nulle 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 maîtres 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 maîtres contemplatifs, plutôt que de vouer 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 maîtres contemplatifs fidèles à un dieu tutélaire et leurs méthodes sont pour l'essentiel identiques. Beaucoup mènent une existence de philosophes itinérants, prêchant leur doctrine dans les écoles ou les marchés des villes qu'ils traversent où ils espèrent contribuer à l'élévation des masses.

La plupart des maîtres 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 d'une divinité sont des exemples de maîtres 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).

Adaptation. Cette classe de prestige est caractérisée par la notion de gain de puissance par le biais de la méditation et de la prière. Il est probable que seuls certains dieux acceptent de récompenser leurs fidèles de cette manière particulière ou même que seuls les prêtres qui ne vénèrent pas de divinité puissent devenir maîtres contemplatifs, n'étant pas liés aux doctrines très spécifiques de quelque culte. En définitive, l'essence de cette classe de prestige et la souplesse conférée par l'aptitude de classe de



Séréna Brillegemme Hédo,
maître contemplatif

TABLE 2-13 : LE MAÎTRE CONTEMPLATIF

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Domaine supplémentaire, santé divine	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Esprit insaisissable	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Plénitude divine	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Corps divin	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Domaine supplémentaire	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	Âme divine	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	Corps inaltérable	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Union mystique	+1 niveau effectif

domaine supplémentaire en font un excellent choix si vous cherchez une classe de prestige pour un personnage dont la foi se détourne d'un dieu pour s'orienter vers un autre.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir maître contemplatif, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 13 en Connaissances (religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau.

Spécial : le personnage doit avoir vécu un contact direct avec sa divinité tutélaire ou avec un serviteur proche de celle-ci, ou encore avec un être illuminé qui incarne les principes les plus purs d'un alignement (un solar, par exemple).

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du maître contemplatif (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de maître contemplatif.

Armes et armures. Le maître contemplatif ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Le maître contemplatif, qui était déjà lanceur de sorts divins, poursuit sa progression parallèlement à la voie du maître contemplatif. À chaque nouveau niveau de maître contemplatif, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins et dont il maîtrise le premier niveau de sorts (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, davantage d'utilisations de *guérison des maladies*, etc.

Domaine supplémentaire. Lorsqu'il adopte la classe de maître contemplatif, et également au niveau 6, le personnage gagne l'accès à un domaine supplémentaire de son choix. Il peut sélectionner n'importe quel domaine auquel il a droit par son alignement ou sa divinité. Le personnage reçoit le pouvoir accordé et peut choisir les sorts associés comme sorts de domaine.

Santé divine (Ext). Le maître 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.

Esprit insaisissable (Ext). Au niveau 2, le maître contemplatif obtient le pouvoir d'esquiver plus facilement les effets magiques qui pourraient le contrôler ou le contraindre. Si un maître 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 peut s'appliquer qu'une fois pour un jet de sauvegarde donné.

Plénitude divine (Sur). À partir du niveau 3, le maître contemplatif gagne le pouvoir de soigner ses propres blessures, ce qui s'ajoute à toute autre capacité de guérison qu'il pourrait avoir par ailleurs. Il peut se soigner à hauteur de quatre fois son niveau de classe de maître contemplatif (en points de vie) chaque jour, et répartir ces points en plusieurs utilisations du pouvoir.

Corps divin (Sur). Au niveau 5, le maître contemplatif devient immunisé à tous les types de poisons ou de venins.

Âme divine (Sur). Au niveau 7, le maître contemplatif se voit doté d'une résistance à la magie, déterminée de la façon suivante : 15 + niveau de classe de maître contemplatif. Pour affecter le maître contemplatif avec un sort, le lanceur doit obtenir un résultat supérieur ou égal à cette résistance à son test de niveau de lanceur de sorts.

Corps inaltérable (Ext). Une fois atteint le niveau 9, le maître contemplatif n'est plus affecté par les effets du vieillissement sur les caractéristiques, et il ne peut plus être vieilli magiquement (les diminutions de caractéristique subies avant d'atteindre ce niveau restent effectives). Les augmentations de caractéristique liées à l'âge continuent, elles, de s'accumuler, mais le maître contemplatif mourra normalement de vieillesse quand son temps viendra.

Union mystique (Sur). Au niveau 10, le maître contemplatif devient un être d'essence magique. Il est dorénavant et pour toujours considéré comme un Extérieur (natif) plutôt qu'un humanoïde pour ce qui est de la détermination des effets des sorts et autres effets magiques. Par ailleurs, il bénéficie désormais d'une réduction des dégâts (10/magie).

EXEMPLE DE MAÎTRE CONTEMPLATIF

Séréna Brillégemme Hédo. Gnome (f), prêtre de Garl Brilledor 10/maître contemplatif 3 ; FP 13 ; humanoïde de taille P ; DV 10d8+20 plus 3d6+6 ; pv 87 ; Init -1 ; VD 4,50 m ; CA 22 (contact 11, pris au dépourvu 22) ; B.B.A +9 ; Lutte +3 ; Att hache d'armes +1 spectrale (+9 corps à corps, 1d6/x3) ou javeline de foudre (5d6 d'électricité) ; Réflexes DD 14 pour demi-dégâts) ; Out hache d'armes +1 spectrale (+9/+4 corps à corps, 1d6/x3) ou javeline de foudre (5d6 d'électricité) ; Réflexes DD 14 pour demi-dégâts) ; AS pouvoirs magiques, renvoi des morts-vivants (9/jour, +4, 2d6+12, niveau 10), sorts ; Part esprit insaisissable, gnome, plénitude divine, vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +5*, Vig +10*, Vol +14* ; For 8, Dex 8, Con 14, Int 13, Sag 18, Cha 14.

Compétences et dons : Art de la magie +5, Artisanat (alchimie) +6, Concentration +18, Connaissances (religion) +14, Diplomatie +8, Perception auditive +5, Premiers secours +10 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Maniement d'une arme de guerre (hache d'armes), Réflexes surhumains.

Pouvoirs magiques. *Communication avec les animaux* (animaux fouisseurs uniquement, durée 1 minute), *lumières dansantes*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (DD 12) 1 fois par jour.

Esprit insaisissable (Ext). Séréna peut esquiver plus facilement les effets magiques qui pourraient la contrôler ou la contraindre. Si elle est affectée par un enchantement et échoue à son jet de sauvegarde, elle peut recommencer son jet un round plus tard. Cette chance supplémentaire ne peut s'appliquer qu'une fois pour un jet de sauvegarde donné.

Gnome. Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les koboldes et les gobelinoïdes. Les gnomes reçoivent un bonus racial de +4 à la classe d'armure contre les géants.

* Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions.

Plénitude divine (Sur). Séréna peut soigner ses propres blessures. Elle peut se soigner à hauteur de 12 points de vie chaque jour, et répartir ces points en plusieurs utilisations du pouvoir.

Santé divine (Ext). Séréna est immunisée à toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la lycanthropie ou la putréfaction transmise par les momies.

Sorts de prêtre préparés (6/7/7/6/6/4/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *assistance divine*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lecture de la magie*, *lumière*, *réparation* ; 1^{er} niveau : *bénédiction*, *bouclier de la foi*, *bouclier entropique*, *faveur divine*, *injonction*, *protection contre*

le Mal, *sanctuaire*^D ; 2^e niveau : *arme alignée*, *délivrance de la paralysie*, *endurance de l'ours*, *immobilisation de personne*, *protection d'autrui*^D, *sagesse du hibou* ; 3^e niveau : *lumière brûlante*, *négation de l'invisibilité*, *panoplie magique*, *prière*, *protection contre les énergies destructives*, *vol*^D ; 4^e niveau : *châtiment sacré*^D, *détection du mensonge*, *liberté de mouvement*, *marche dans les airs*, *neutralisation du poison*, *restauration* ; 5^e niveau : *annulation d'enchantement*, *arme destructrice*, *résistance à la magie*^D, *vision lucide* ; 6^e niveau : *annihilation de mort-vivant*, *barrière de lames*^D, *dissipation suprême* ; 7^e niveau : *parole sacrée*, *téléportation suprême*^D.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (*protection divine* confère un bonus de +10 au prochain jet de sauvegarde, 1/jour), Voyage (*liberté de mouvement* jusqu'à 13 rounds/jour, *Survie* est une compétence de classe).

Possessions : *crevice* +3 de *mimétisme*, *targe* +1 *antiprojectiles*, *hache d'armes* +1 *spectrale*, 3 *javelines de foudre*, *daguerre de maître*, *anneau de protection* +1, *parchemin de colonne de feu*, *parchemin de communion*, *parchemin de pénitence*, *bracelet en or et platine* (570 po).

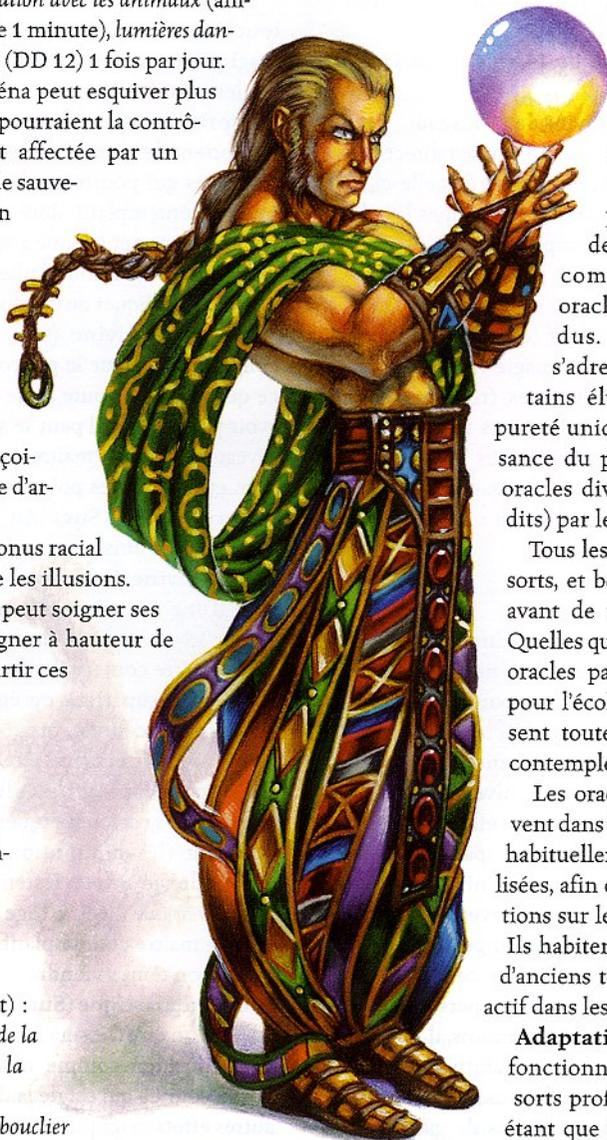
ORACLE DIVIN

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 leur 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 pour l'école de la Divination, dont ils maîtrisent toutes les méthodes disponibles pour contempler des bribes de l'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 lieux saints ou d'anciens temples et jouent rarement un rôle actif dans les grandes affaires du monde.

Adaptation. L'oracle divin est conçu pour fonctionner aussi bien avec les lanceurs de sorts profanes que divins, l'idée de la classe étant que le personnage bénéficie d'un soutien divin qui se manifeste de plusieurs



Hametemple, oracle divin

TABLE 2-14 : L'ORACLE DIVIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Bonus de scrutation, domaine des Oracles	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+0	+3	Prescience, sens des pièges (+1)	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Amélioration des divinations	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Sens des pièges (+2)	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	Esquive instinctive supérieure (prise en tenaille)	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
8	+4	+2	+2	+6	Sens des pièges (+3)	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	—	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Immunité à la surprise	+1 niveau effectif

manières. Cependant, rien n'est imposé. Vous pouvez sans aucun mal, avec quelques ajustements, rendre la classe plus orientée vers le divin ou le profane. On peut aussi aisément rajouter une condition qui limite la classe aux fidèles d'une divinité du temps, du destin ou de la divination.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir oracle divin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Don : Talent (Connaissances (religion)).

Sorts : faculté de lancer au moins deux sorts de l'école de la divination.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de l'oracle divin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige d'oracle divin.

Armes et armures. L'oracle divin ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. L'oracle divin, qui était déjà lanceur de sorts, poursuit sa progression parallèlement à l'acquisition des pouvoirs de sa nouvelle classe. À chaque nouveau niveau d'oracle divin, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer au moins deux divination (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, l'aptitude forme animale, etc.

Par exemple, si Cassandra, une prêtresse de niveau 10, gagne un niveau d'oracle divin, elle acquiert le nombre de sorts par jour d'un prêtre de niveau 11, mais utilise, pour tous les autres

aspects de sa progression (tels que le bonus de base à l'attaque et les jets de sauvegarde), la table des oracles divins. Si par la suite elle décide de gagner un niveau de prêtre (ce qui fait d'elle un prêtre 11/oracle divin 1), elle obtiendra les sorts d'un prêtre de niveau 12.

Domaine des Oracles. Lorsqu'un personnage adopte la classe d'oracle divin, il obtient l'accès au domaine des Oracles, détaillé dans le Chapitre 7 : domaines et sorts. Le personnage reçoit le pouvoir accordé associé au domaine (son niveau de lanceur 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). L'oracle divin ajoute un bonus de sainteté de +1 au DD associé à tous ses sorts de l'école des divinations (scrutation).

Prescience (Ext). À partir du niveau 2, si un oracle divin réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de réussite (comme dans le cas d'une *boule de feu* ou d'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.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 2, l'oracle divin acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers 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. Ces bonus passent à +2 au niveau 5 et +3 au niveau 8.

Amélioration des divinations (Ext). Au niveau 3, l'oracle divin tire deux fois les dés et garde le meilleur résultat lorsqu'il lance un sort tel qu'*augure* ou *divination*.

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).

Si un oracle divin possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 6, 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. L'exception à

cette règle concerne les roublards ayant au moins quatre niveaux de plus que le personnage a de niveaux de classe d'oracle divin.

Si le personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Immunité à la surprise (Ext). Au niveau 10, 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 simple pendant un round de surprise, à moins qu'il ne soit empêché physiquement d'agir. Si la rencontre débute sans round de surprise, l'aptitude n'est d'aucune aide.

EXEMPLE D'ORACLE DIVIN

Hametemple. Humain (m), prêtre 5/oracle divin 3 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+10 plus 3d6+6 ; pv 52 ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 9, pris au dépourvu 21) ; B.B.A +4 ; Lutte +5 ; Att *masse d'armes lourde* +1 (+7 corps à corps, 1d8+2) ; Out *masse d'armes lourde* +1 (+7 corps à corps, 1d8+2) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8/19-20) ; AS renvoi des morts-vivants (4/jour, +3, 2d6+6, niveau 5), sorts ; Part amélioration des divinations, bonus de scrutation, domaine des Oracles, prescience, sens des pièges (+1) ; AL LB ; JS Réf +1, Vig +7, Vol +13 ; For 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +12, Connaissances (religion) +12, Diplomatie +2, Premiers secours +12 ; Arme de prédilection (*masse d'armes lourde*), Magie de guerre, Talent (Connaissances (religion)), Volonté de fer.

Amélioration des divinations (Ext). Hametemple tire deux fois les dés et garde le meilleur résultat lorsqu'il lance un sort tel qu'*augure* ou *divination*.

Bonus de Scrutation (Sur). Hametemple ajoute un bonus de sainteté de +1 au DD associé à tous ses sorts de l'école des divinations (scrutation).

Domaine des Oracles. Hametemple a accès au domaine des Oracles, détaillé dans le Chapitre 7 : domaines et sorts. Il reçoit le pouvoir accordé associé au domaine (son niveau de lanceur de sorts est majoré de +2 pour les sorts de divination) et peut préparer les sorts qui en font partie comme sorts de domaine.

Prescience (Ext). Si Hametemple réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de réussite, 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.

Sens des pièges (Ext). Hametemple bénéficie d'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.

Sorts de prêtre préparés (6/6/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) : niveau 0 : *assistance divine*, *détection de la magie* (x3), *lumière* (x2) ; 1^{er} niveau : *arme magique*, *bénédiction*, *bouclier*

de la foi, *détection du Mal*, *faveur divine*, *identification*^D ; 2^e niveau : *augure*^D, *cacophonie*, *endurance de l'ours*, *immobilisation de personne*, *restauration partielle* ; 3^e niveau : *dissipation de la magie*, *divination*^D, *lumière brûlante*, *négation de l'invisibilité*, *protection contre les énergies destructives* ; 4^e niveau : *arme magique suprême*, *neutralisation du poison*, *restauration*, *scrutation*^D.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Guérison (jette les sorts curatifs avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Oracle (jette les sorts de l'école des divinations avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts).

Possessions : harnois +1, *écu en acier* +1, *masse d'armes lourde* +1, arbalète légère, 10 carreaux, bague de soins légers (33 charges), perle (100 po), encens, offrande pour *divination* (25 po), poudre de diamant (100 po),

PILLEUR DE TEMPLE D'OLIDAMMARA

Les fidèles d'Olidammara n'ont pas beaucoup de temples, mais certains passent de longs moments dans les temples des autres dieux, dérobant jusqu'aux moindres objets de valeur, emportant même les plus lourds. Les pillleurs de temple constituent une élite dans la communauté des voleurs vénérant le Filou rieur qui est spécialisé dans le vol des objets de valeur et du savoir secret des lieux de culte des autres dieux. Peu entrevoient comme il est dangereux de violer le saint des saints, c'est pourquoi Olidammara leur octroie une capacité limitée à jeter des sorts pour les aider dans leurs quêtes.

Les pillleurs de temple sont toujours avides d'informations sur les grandes richesses ou les sombres secrets des temples des autres divinités et ils se mettent souvent en chasse de toute rumeur pouvant les mener à d'antiques chapelles ou à des temples d'un autre âge. Toutes ces activités leur laissent du temps pour participer à des aventures plus traditionnelles, aventures qu'ils accomplissent avec la bénédiction de leur dieu. Après tout, les visites de donjons aguerrissent les compétences dont le pillleur de temple pourrait avoir besoin pour certaines missions un peu spéciales. Comme par exemple d'alléger les prêtres de Saint Cuthbert de leurs prises de guerre alors qu'ils s'apprentent à les ramener dans leur temple sous bonne garde.

Les roublards et les bardes ont généralement les compétences que la classe de pillleur de temple nécessite. Seuls quelques très rares prêtres (y compris au sein du culte d'Olidammara) peuvent crocheter une serrure ou saboter un piège avec assez d'expertise pour se qualifier pour les exigences de cette carrière. Quelques rôdeurs trouvent également l'existence du pillleur de temple à leur convenance.



Jernit, pillleur de temple d'Olidammara

TABLE 2-15 : LE PILLEUR DE TEMPLE D'OLIDAMMARA

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+0	+2	+0	+2	Recherche des pièges, sens des pièges (+1)	0	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Attaque sournoise (+1d6)	1	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Esquive instinctive	1	0	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Sens des pièges (+2)	1	1	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Attaque sournoise (+2d6)	1	1	0	—
6	+4	+5	+2	+5	Esquive instinctive supérieure	1	1	1	—
7	+5	+5	+2	+5	Sens des pièges (+3)	2	1	1	0
8	+6	+6	+2	+6	Attaque sournoise (+3d6)	2	1	1	1
9	+6	+6	+3	+6	Maîtrise des compétences	2	2	1	1
10	+7	+7	+3	+7	Domaine de la Chance, sens des pièges (+4)	2	2	2	1

Les PNJ pillleurs de temple travaillent généralement en petites équipes, utilisant tour à tour la discrétion, le déguisement ou magie pour s'infiltrer dans les temples rivaux. Une fois sur place, ils remplissent poches et sacs de trésors, escamotent les reliques et s'enfuient avec tous les secrets que les prêtres du culte rival auront estimé bon de coucher sur le vélin.

Si tout se déroule comme convenu, ils s'échappent sans déclencher l'alarme, mais en cas contraire, le fait de se battre pour gagner leur liberté ne leur pose aucun problème. Ils savent bien que la mort est généralement la peine encourue par ceux qui volent dans un temple ; ainsi, s'ils sont sur le point de se faire capturer, ils dégagent particulièrement vite leurs armes.

Les prêtres des autres cultes considèrent le pillleur de temple comme une menace. Par conséquent, la plupart des pillleurs se font passer pour des roubards, des bardes ou même des prêtres d'Olidammara.

Les personnages-joueurs pourraient rencontrer un pillleur de temple fuyant une ville avec ses dernières victimes à ses trousses ou, au contraire, en pleins préparatifs pour son prochain coup.

Adaptation. Tout dieu vénéré par les roubards ou les voleurs, ou encore associé au savoir secret peut constituer la divinité tutélaire des pillleurs de temple. Une campagne peut abriter quelques objets ou trésor précis au sein de certaines églises, ce qui ne manquera pas de tenter le pillleur de temple.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir pillleur de temple d'Olidammara, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être chaotique.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 1 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 4 en Crochetage, degré de maîtrise de 4 en Désamorçage/sabotage, degré de maîtrise de 8 en Fouille.

Spécial : le personnage doit vénérer Olidammara et être invité à joindre les rangs des pillleurs de temple par au moins trois membres actuels de cette classe de prestige.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du pillleur de temple d'Olidammara (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (religion) (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Estimation (Int), Fouille (Int), Maîtrise des cordes

(Dex), Perception auditive (Sag), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de pillleur de temple d'Olidammara.

Armes et armures. Les pillleurs de temple sont formés au maniement de toutes les armes courantes et de la rapière, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires.

Sorts. Un pillleur de temple peut jeter un nombre restreint de sorts divins. Ses sorts sont fondés sur la Sagesse, donc jeter un sort d'un niveau précis nécessite une valeur en Sagesse au moins égale à 10 + le niveau dudit sort. Le DD du jet de sauvegarde contre ces sorts est de 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du pillleur de temple. C'est également sa valeur de Sagesse qui détermine ses éventuels sorts en bonus. S'il a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au niveau 1, où il peut préparer 0 sort de 1^{er} niveau), le pillleur de temple ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts associé à sa valeur de Sagesse. Le pillleur de temple peut choisir les sorts qu'il souhaite à partir du moment où ils figurent sur sa liste. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de *soins* ou de *blessure*).

Un pillleur de temple doit passer une heure chaque nuit en prière et supplication à Olidammara pour regagner la totalité de ses sorts. Le temps de repos n'a aucun effet sur sa possibilité de préparer ses sorts.

Recherche des pièges (Ext). À l'instar des roubards, le pillleur de temple peut localiser les pièges par un test de Fouille, même si le degré de difficulté associé est supérieur à 20. Il peut aussi recourir à la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques.

S'il dépasse de 10 points ou plus le DD du piège lors de son test de Désamorçage/sabotage, le pillleur de temple peut étudier le mécanisme, le comprendre et le contourner (et faire passer le reste du groupe en toute sécurité), sans avoir à le désarmer.

Sens des pièges (Ext). Le pillleur de temple acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers 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. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de pillleur de temple supplémentaires (+2 au niveau 4, +3 au niveau 7, +4 au niveau 10).

Attaque sournoise (Ext). Le pilleur de temple gagne le pouvoir d'attaque sournoise au niveau 2. Cette aptitude fonctionne en tout point comme celle du roublard (cf. rubrique du roublard dans le Chapitre 3 du *Manuel des Joueurs*). Au niveau 2, les dégâts supplémentaires infligés lors d'une attaque sournoise sont de +1d6, puis augmentent de +1d6 tous les trois niveaux ultérieurs. S'il possédait déjà ce pouvoir provenant d'une classe précédente, les bonus aux dégâts se cumulent.

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 3, le pilleur de temple peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un pilleur de temple possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 6, le pilleur de temple ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les ennemis ne peuvent pas lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage a de niveaux de pilleur de temple.

Si le personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille. Ainsi, seul un roublard de niveau 17 ou supérieur peut prendre en tenaille un roublard 7/pilleur de temple 6.

Maîtrise des compétences (Ext). Au niveau 9, le pilleur de temple est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser certaines compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait.

Domaine de la Chance. Arrivé au niveau 10, un peu de la chance d'Olidammara déteint sur le pilleur de temple, ce qui lui donne accès au domaine de la Chance. Il peut ainsi recourir au pouvoir accordé du domaine et ajouter les sorts correspondants à sa liste de sorts de pilleur de temple (mais pas aux autres listes qu'il pourrait avoir). S'il dispose déjà du domaine de la Chance, il peut alors recourir au pouvoir accordé une fois de plus par jour.

Liste de sorts du pilleur de temple

Le pilleur de temple peut choisir les sorts de la liste suivante :

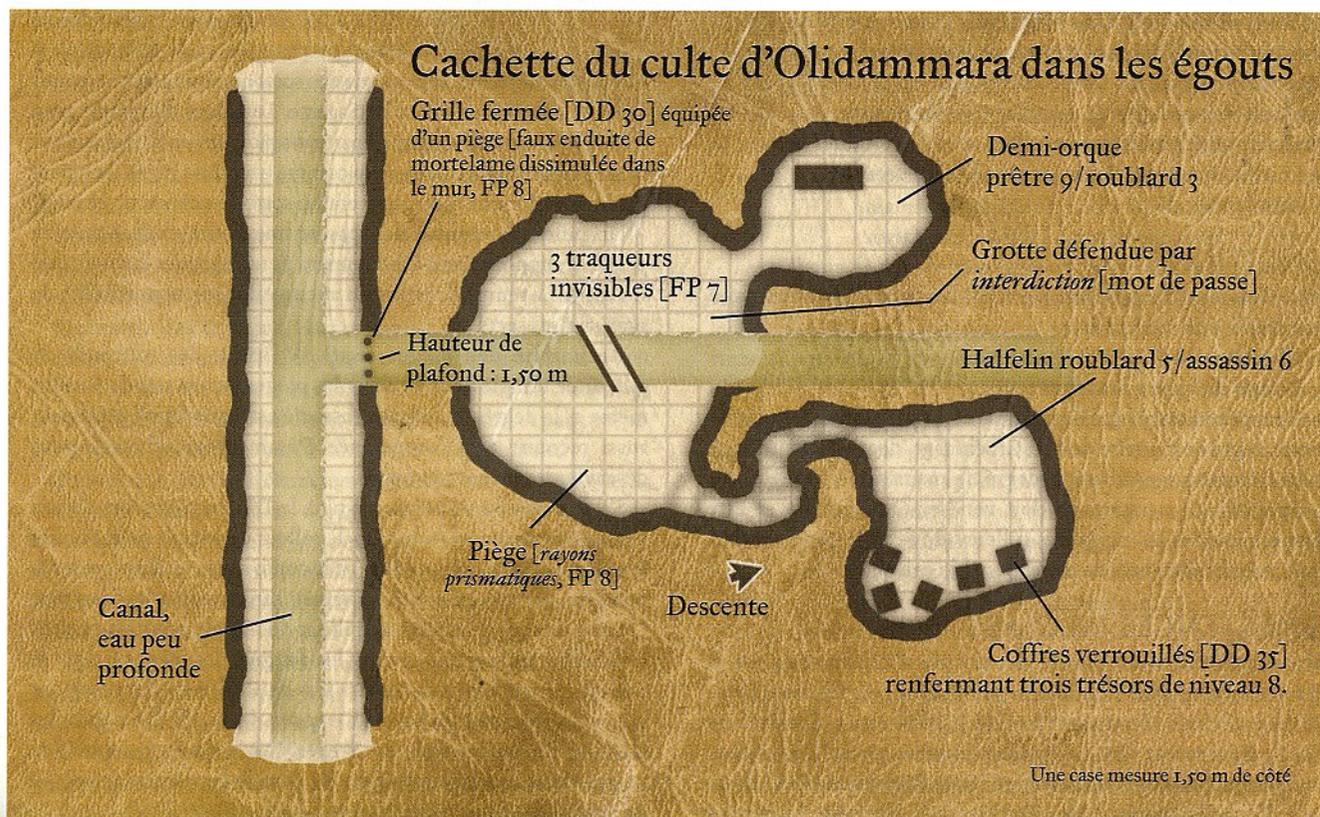
1^{er} niveau : *brume de dissimulation, déguisement, détection de la Loi, détection des passages secrets, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre la Loi.*

2^e niveau : *alignement indétectable, augure, grâce féline, invisibilité, ralentissement du poison, restauration partielle, vision dans le noir.*

3^e niveau : *antidétection, cercle magique contre la Loi, délivrance des malédictions, détection de l'invisibilité, dissimulation d'objet, localisation d'objet, résistance aux énergies destructives.*

4^e niveau : *confusion, immunité contre les sorts, liberté de mouvement, marche dans les airs, neutralisation du poison, protection contre la mort, restauration.*

De plus, les pilleurs de temple de niveau 10 ajoutent les sorts du 1^{er} au 4^e niveau de la liste du domaine de la Chance.



EXEMPLE DE PILLEUR DE TEMPLE D'OLIDAMMARA

Jernit. Demi-elfe (m), rôdeur 5/pilleur de temple d'Olidammara 3 ; FP 8 ; humanoïde (elfe) de taille M ; DV 5d8+10 plus 3d6+6 ; pv 52 ; Init +4 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 15) ; B.B.A +7 ; Lutte +8 ; Att dague (+13 corps à corps, 1d4+2) ; Out dague (+11/+11/+6 corps à corps, 1d4+2) ; AS attaque sournoise (+1d6), ennemi juré (géants +4, humanoïdes monstrueux +2), style de combat à deux armes ; Part compagnon animal (lien, transfert d'effet magique), demi-elfe, empathie sauvage (+4), esquive instinctive, sens des pièges (+1) ; AL CN ; JS Réf +11, Vig +7, Vol +5 ; For 14, Dex 18, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Compétences et dons : Connaissances (religion) +1, Crochetage +15, Déplacement silencieux +17, Désamorçage/sabotage +4, Détection +12, Discrétion +17, Fouille +11, Survie +7 ; Arme de prédilection (dague), Attaque en finesse, Combat à deux armes^S, Discret, Endurance, Esquive, Pistage^S.

Attaque sournoise (Ext). +1d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires pris au dépourvu situés à 9 mètres ou moins et contre ceux qui sont pris en tenaille par Jernit. Les créatures dont on ne peut toucher les organes vitaux ou qui sont immunisées contre les coups critiques sont insensibles aux attaques sournoises.



Alaraster, poing sacré

Ennemi juré (Ext). Jernit reçoit le bonus indiqué aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il a affaire aux créatures correspondantes. Il bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts contre les créatures du type indiqué.

Compagnon animal (Ext). Jernit dispose d'un compagnon animal, une chouette qu'il appelle Vanya (cf. *Manuel des Monstres*, page 273). Le rôdeur et Vanya bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Jernit peut diriger Vanya par une action libre. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec sa chouette.

Transfert d'effet magique (Ext). S'il le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Jernit lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, il peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle.

Demi-elfe. Les demi-elfes sont immunisés contre les effets de *sommeil*. Pour tous les effets dépendant de la race, les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière.

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

Sens des pièges (Ext). Jernit bénéficie d'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.

Sorts de rôdeur préparés (1 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) : 1^{er} niveau : *grand pas*.

Sorts de pilleur de temple préparés (2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort) : 1^{er} niveau : *brume de dissimulation*, *invisibilité pour les morts-vivants*.

Possessions : *armure de cuir cloutée* +1, *anneau de protection* +1, 3 dagues de maître, *gants de Dextérité* +2, *baguette de soins légers* (25 charges), *potion d'endurance de l'ours*, 6 pp, 5 po.

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 renoncer aux appâts de 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, mais les ensorceleurs et les magiciens trouvent rarement le moindre intérêt dans cette voie.

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 martiale.

TABLE 2-16 : LE POING SACRÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus à la CA	Déplacement accéléré	Sorts
1	+1	+2	+2	+0	Dégâts à mains nues	+1	+0 m	+1 niveau effectif
2	+2	+3	+3	+0	—	+1	+0 m	+1 niveau effectif
3	+3	+3	+3	+1	—	+1	+3 m	+1 niveau effectif
4	+4	+4	+4	+1	Flamme sacrée (1/jour)	+1	+3 m	—
5	+5	+4	+4	+1	—	+2	+3 m	+1 niveau effectif
6	+6	+5	+5	+2	Perception aveugle (3 m)	+2	+6 m	+1 niveau effectif
7	+7	+5	+5	+2	—	+2	+6 m	+1 niveau effectif
8	+8	+6	+6	+2	Flamme sacrée (2/jour)	+2	+6 m	—
9	+9	+6	+6	+3	—	+2	+9 m	+1 niveau effectif
10	+10	+7	+7	+3	Armure intérieure	+3	+9 m	+1 niveau effectif

Adaptation. Cette classe de prestige est conçue pour valoriser les moines qui sacrifient leur arsenal de pouvoirs surnaturels pour pouvoir lancer des sorts. Les poings sacrés (qu'ils se présentent ou pas sous ce nom) pourraient constituer un ordre mystique de moines alliant formation rigoureuse en autodéfense et séances omniprésentes de prière. Si vous les associez à une divinité qui n'est pas loyale, les poings sacrés peuvent représenter une exception idéale à la règle : « les moines doivent être d'alignement loyal ».

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir poing sacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +4.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Dons : Attaques réflexes, Coup étourdissant, Magie de guerre, Science du combat à mains nues.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du poing sacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Concentration (Con), Équilibre (Dex), Évasion (Dex), Premiers secours (Dex), Profession (Sag), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de poing sacré.

Armes et armures. Le poing sacré ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Bonus à la CA (Ext). Un poing sacré sait esquiver les coups et son « sixième sens » lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure intermédiaire ou lourde et n'est pas encombré, un poing sacré gagne un bonus de +1 à la CA. Ce bonus passe à +2 au niveau 5 et +3 au niveau 10.

Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le poing sacré est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure intermédiaire ou lourde, un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Sorts. À chaque nouveau niveau de poing sacré (à l'exception des niveaux 4 et 8), le personnage obtient un niveau effectif de

jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de contrôler ou d'intimider les morts-vivants, l'aptitude forme animale, etc.

Dégâts à mains nues (Ext). Les niveaux de poing sacré du personnage se cumulent avec ceux de moine, le cas échéant, pour ce qui est de déterminer les dégâts à mains nues qu'il inflige. Si le personnage n'avait pas de niveaux de moine avant de devenir poing sacré, il convient de le considérer dans ce cadre comme un moine de niveau équivalent à son niveau de classe de poing sacré.

Déplacement accéléré (Ext). À partir du niveau 3, le poing sacré reçoit un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement, comme l'indique la Table 2-16 : le poing sacré. Si le personnage porte une armure autre que légère ou une charge lourde ou intermédiaire, il perd le bénéfice de cette vitesse accrue.

Flamme sacrée (Sur). Au niveau 4, le poing sacré peut utiliser une action simple pour invoquer des flammes sacrées autour de ses poings et de ses pieds. Les flammes augmentent les dégâts à mains nues du poing sacré, le bonus aux dégâts étant égal au niveau de classe de poing sacré du personnage + modificateur de Sagesse. La moitié des dégâts infligés prennent la forme de dégâts de feu, le reste est constitué d'énergie sacrée (ce qui signifie que cette partie des dégâts ignore les effets qui réduisent les dégâts du feu). Les flammes sacrées persistent pendant 1 minute et peuvent être invoquées une fois par jour. À partir du niveau 8, le poing sacré peut produire cet effet deux fois par jour.

Perception aveugle (Ext). Ce pouvoir, acquis au niveau 6, confère au poing sacré une telle sensibilité aux vibrations, aux odeurs et aux bruits qu'il se voit bénéficier de la perception aveugle sur un rayon de 3 mètres.

Armure intérieure (Ext). Au niveau 10, la sérénité atteinte par le personnage le protège contre les agressions extérieures. Ce pouvoir lui octroie un bonus de sainteté de +4 à la CA, un bonus de sainteté de +4 à tous les jets de sauvegarde, et une résistance à la magie (25) pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Sagesse. Il peut y recourir une fois par jour.

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 aptitudes de la classe de prestige jusqu'à ce qu'il fasse acte de contrition (voir le sort *pénitence*, p. 270 du *Manuel des Joueurs*).

Le poing sacré peut se multiclasser comme les autres classes, 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 poing sacré, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de poing sacré. Il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là. La voie du poing sacré exige une grande constance. Quand un personnage adopte cette classe, il doit s'y consacrer au détriment de toutes les autres carrières. Si jamais l'on dévie de cette voie, il s'avère impossible d'y revenir.

EXEMPLE DE POING SACRÉ

Alaraster. Humain (m), prêtre 1/moine 6/poing sacré 4 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 1d8+2 plus 6d8+12 plus 4d8+8 ; pv 75 ; Init +7 ; VD 18 m ; CA 21 (contact 18, pris au dépourvu 18) ; B.B.A +8 ; Lutte +10 ; Att combat à mains nues (+10 corps à corps, 1d10+2) ; Out combat à mains nues avec déluge de coups (+9/+9 corps à corps, 1d10+2) ; AS flamme sacrée, frappe *ki* (magie), renvoi des morts-vivants (2/jour, +1, 2d6+0, niveau 1), sorts ; Part chute ralentie, esquive totale, pureté physique, sérénité ; AL LN ; JS Réf +12, Vig +13, Vol +11 ; For 14, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences et dons : Acrobaties +15, Concentration +14, Connaissances (religion) +8, Détection +9, Équilibre +11, Perception auditive +9, Premiers secours +18, Saut +27 ; Attaque éclair, Attaques réflexes, Coup étourdissant, Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent.

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

Chute ralentie (Ext). Alaraster, pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, voit les dégâts de chute calculés comme si la hauteur était raccourcie de 18 mètres.

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

Pureté physique (Ext). Alaraster est immunisé contre toutes les maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle.

Sérénité (Ext). Alaraster bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Sorts de prêtre préparés (5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) : niveau 0 : *création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lumière, réparation* ; 1^{er} niveau : *agrandissement^D, bénédiction, bouclier de la foi, bouclier entropique, brume de dissimulation* ; 2^e niveau : *aide, cacophonie, fracassement^D, sagesse du hibou*.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Destruction (châtiment (1/jour), +4 à l'attaque, +4 aux dégâts), Force (bonus de +4 en Force 1/jour pendant 1 round). Niveau 4 de lanceur de sorts.

Possessions : *bracelets d'armure +3, amulette de Constitution +2, gants de Dextérité +2, anneau de saut, baguette de soins légers (25 charges), potion de force de taureau, parchemin de puissance divine, 12 pp, 5 po.*

PRÊTRE DE GUERRE

Ces prêtres féroces et pragmatiques 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.



Durgen Piquepierre, prêtre de guerre

WAF.03

TABLE 2-17 : LE PRÊTRE DE GUERRE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+0	Domaine supplémentaire, ralliement, renvoi/intimidation des morts-vivants	—
2	+2	+0	+3	+0	Discours galvanisant (+2)	+1 niveau effectif
3	+3	+1	+3	+1	Soins légers de groupe	—
4	+4	+1	+4	+1	Discours galvanisant (+4)	+1 niveau effectif
5	+5	+1	+4	+1	Aura de terreur	—
6	+6	+2	+5	+2	Discours galvanisant (+6), festin des héros	+1 niveau effectif
7	+7	+2	+5	+2	Rapidité	—
8	+8	+2	+6	+2	—	+1 niveau effectif
9	+9	+3	+6	+3	Guérison suprême de groupe	—
10	+10	+3	+7	+3	Discours galvanisant (+8), ennemi implacable	+1 niveau effectif

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 manifestes 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, auquel cas il s'agit toujours pour lui de découvrir une relique ou une armée extraordinaire qui pourraient accroître sa puissance.

Adaptation. Cette classe de prestige est conçue pour les prêtres qui mènent des troupes considérables sur le champ de bataille. Il en résulte que les membres de cette classe ont de grandes chances de faire partie d'une organisation militaire. Il est aussi probable, bien que non exigé, que les suivants qui forment les troupes soient fidèles du même culte que le prêtre de guerre.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir prêtre de guerre, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 5 en Psychologie.

Dons : Magie de guerre.

Sorts : faculté de lancer au moins au moins un sort divin de l'un de ces domaines : Destruction, Force, Guerre ou Protection. Pour remplir cette condition, un personnage qui peut lancer au moins un sort de la liste de l'un de ces domaines est considéré comme y ayant accès.

Spécial : faculté de renvoyer ou d'intimider les morts-vivants.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du prêtre de guerre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de prêtre de guerre.

Armes et armures. Le prêtre de guerre est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris le pavoi). Il est également formé au port de toutes les armures.

Sorts. Le prêtre de guerre poursuit sa progression dans le lancement de sorts divins. À chaque nouveau niveau pair de prêtre de guerre, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, davantage d'utilisations de *guérison des maladies*, etc.

Voici un exemple : un prêtre 8/prêtre de guerre 2 dispose du même nombre de sorts par jour qu'un prêtre de niveau 9. S'il gagne un niveau de prêtre de guerre (ce qui fait de lui un prêtre 8/ prêtre de guerre 3), son nombre de sorts ne change pas, mais lorsqu'il atteint le niveau 4 de prêtre de guerre, il devient l'équivalent d'un prêtre de niveau 10 en matière de lancement de sorts.

Domaine supplémentaire. Dès le niveau 1, le prêtre de guerre obtient l'accès au domaine de la Gloire (s'il renvoie les morts-vivants) ou de la Domination (s'il intimide les morts-vivants).

Ralliement (Ext). Un prêtre de guerre qui n'est pas sous le joug d'un effet de terreur peut utiliser ce pouvoir au prix d'une action simple. Ses alliés qui seraient soumis à un effet de terreur peuvent immédiatement retenter leur jet de sauvegarde 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 18 mètres du prêtre de guerre et être en mesure de l'entendre.

Renvoi/intimidation des morts-vivants (Sur). Les niveaux de prêtres de guerre sont ajoutés aux niveaux de prêtre ou de paladin pour déterminer la puissance de renvoi/intimidation du personnage.

Discours galvanisant (Ext). Par un discours enflammé qui demande une action complexe, un prêtre de guerre ayant atteint le niveau 2 octroie à ceux de ses alliés qui l'écoutent (y compris lui-même) un bonus de moral sur les jets de sauvegarde contre tous les effets de charme ou de terreur. 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 niveau 4, +6 au niveau 6, et ainsi de suite). Cet effet prend fin 5 minutes +1 minute par niveau de prêtre de guerre après la conclusion du discours.

Soins légers de groupe (Mag). Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 3 peut recourir à l'équivalent du sort *soins légers de groupe*. Le niveau de lanceur de sorts du prêtre de guerre est, dans ce cadre, égal à son niveau le plus élevé dans une classe de jeteur de sorts divins.

Aura de terreur (Sur). Une fois par jour, un prêtre de guerre ayant atteint le niveau 6 peut émettre une aura de terreur dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Cette aura se prolonge pendant 1 round par niveau de prêtre de guerre. Ses adversaires doivent réussir un jet de Volonté (assorti d'un DD égal à 10 + niveau de prêtre de guerre + modificateur de Charisme du personnage) pour ne pas subir l'effet d'un sort de terreur.

Festin des héros (Mag). Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 6 ou supérieur peut faire un *festin des héros* (comme le sort).

Rapidité (Mag). Trois fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 7 ou supérieur peut recourir à l'équivalent du sort *rapidité*.

Guérison suprême de groupe (Mag). Une fois par jour, un prêtre de guerre de niveau 9 ou supérieur peut recourir à l'équivalent du sort *guérison suprême de groupe*. Le niveau de lanceur de sorts du prêtre de guerre est, dans ce cadre, égal à son niveau le plus élevé dans une classe de jeteur de sorts divins.

Ennemi implacable (Sur). Au niveau 10, le prêtre de guerre peut canaliser l'énergie positive (ou négative) vers ses alliés se trouvant dans un rayon de 30 mètres, afin qu'ils continuent à se battre même après avoir reçu des blessures mortelles. Activer ce pouvoir ne demande qu'une action de mouvement, mais le prêtre de guerre doit ensuite se concentrer pour pouvoir maintenir les effets actifs.

Tant que ce pouvoir est actif, les alliés du personnage (dans la zone d'effet) dont les pv sont inférieurs ou égaux à 0 ignorent les effets des dégâts et peuvent continuer le combat. La mort est immédiate lorsque les points de vie atteignent -20. Quand le pouvoir s'arrête ou qu'un des alliés bénéficiant des effets s'éloigne de plus de 30 mètres du prêtre de guerre, tous les effets des dégâts qui ont été ignorés sont immédiatement pris en compte.

Si le prêtre de guerre est capable de renvoyer les morts-vivants, ce pouvoir s'applique aux alliés vivants, alors qu'il s'adresse aux alliés morts-vivants dans le cas d'un prêtre de guerre qui intimide les morts-vivants.

EXEMPLE DE PRÊTRE DE GUERRE

Durgen Piquepierre. Nain (m), prêtre 7/prêtre de guerre 4 ; FP 11 ; humanoïde de taille M ; DV 7d8+21 plus 4d10+12 ; pv 82 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 25 (contact 11, pris au dépourvu 25) ; B.B.A.+10 ; Lutte +12 ; Att *marteau de guerre* +1 (+14 corps à corps, 1d8+3/x3) ; Out *marteau de guerre* +1 (+14/49 corps à corps, 1d8+3/x3) ; AS renvoi des morts-vivants (2/jour, -1, 2d6+10, niveau 11), sorts ; Part discours galvanisant, ralliement, *soins légers de groupe* ; AL LB ; JS Réf +4, Vig +13, Vol +11 ; For 14, Dex 10, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +16, Diplomatie +13, Psychologie +13 ; Arme de prédilection (*marteau de guerre*), Armes glorieuses*, Lanceur de sorts polyvalent*, Magie de guerre.

* Nouveau don détaillé au Chapitre 3.

Discours galvanisant (Ext). Par un discours enflammé qui demande une action complexe, Durgen octroie à ceux qui l'écoutent (y compris lui-même) un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde contre tous les effets de charme ou de terreur. Cet effet prend fin 9 minutes après la conclusion du discours.

Ralliement (Ext). Tant que Durgen n'est pas sous le joug d'un effet de terreur, il peut utiliser ce pouvoir au prix d'une action simple. Ses alliés qui seraient soumis à un effet de terreur peuvent immédiatement retenter leur jet de sauvegarde avec un bonus de moral de +4. Pour bénéficier de ce pouvoir, les alliés en question doivent se trouver à moins de 18 mètres de Durgen et être en mesure de l'entendre.

Soins légers de groupe (Mag). Une fois par jour, Durgen peut recourir à l'équivalent du sort *soins légers de groupe*. Niveau 11 de lanceur de sorts.

Sorts de prêtre préparés (6/6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort ; niveau 11 de lanceur de sorts) : niveau 0 : *assistance divine, détection de la magie (x2), lecture de la magie (x2), lumière* ; 1^{er} niveau : *bénédictio, bouclier de la foi, détection du Mal, faveur divine (x2), protection contre le Mal^D* ; 2^e niveau : *bénédictio d'arme^D, endurance de l'ours, force de taureau, immobilisation de personne, restauration partielle, silence* ; 3^e niveau : *dissipation de la magie, lumière brûlante, lumière brûlante^D, mur de vent, panoplie magique* ; 4^e niveau : *arme magique suprême, châtiment sacré^D, marche dans les airs, puissance divine* ; 5^e niveau : *épée sainte^D, force du colosse*.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Bien (lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Gloire (bonus de +2 aux tests de renvoi, +1d6 aux jets d'efficacité du renvoi des morts-vivants), Protection (protection divine confère un bonus de +7 au prochain jet de sauvegarde, 1/jour).

Possessions : harnois +2, écu en acier +1, marteau de guerre +1, médaillon de Sagesse +2, amulette d'armure naturelle +1, cape de résistance +1, anneau de protection +1, 250 po.

PRÊTRE DÉICIDE

Les prêtres déicides méprisent les dieux. Cependant, un petit nombre d'entre eux ont appris à exploiter la puissance divine sans user de prières ou de quelque forme de vénération. Chaque jour, ils entrent dans une sorte de transe et dérobent mentalement la puissance que les dieux canalisent normalement en direction de leurs prêtres. Les prêtres déicides sont aussi discrets qu'ingénieux, ne volant jamais trop de pouvoir à un même dieu, se contentant de se faufiler sur un plan métaphysique pour s'emparer de la puissance nécessaire à leurs sorts avant de prendre la poudre d'escampette. Ils apprennent à résister au pouvoir divin et à créer à l'aide de l'énergie dont ils s'emparent. Les plus grands prêtres déicides ont autant de pouvoirs que les prêtres les plus puissants, mais ils n'ont pas un éventail aussi étendu de sorts.

Les prêtres déicides sont issus de toutes les classes, et plus particulièrement de celle de prêtre.

Ils travaillent généralement seuls, mais ils s'associent souvent à des membres d'autres classes. Ils ne se rassemblent pas dans des temples, car ils craignent qu'un trop grand nombre d'entre eux réunis au même endroit n'attire l'attention de quelque dieu. Bien entendu, ils s'associent rarement aux prêtres et autres lanceurs de sorts divins, qu'ils considèrent comme des laquais et qui les prennent pour des abominations.

Adaptation. Cette classe de prestige permet de jouer des personnages qui dépouillent les dieux d'une part de leur puissance pour s'en servir à leur tour. Elle constitue cependant également un bon choix pour les anciens prêtres qui ont perdu le lien qui les unissait à leur dieu (parce que ce dernier est mort, a disparu ou s'est éteint en raison d'un nombre trop faible de fidèles). On peut aussi concevoir des organisations secrètes de prêtres déicides dont l'objectif serait d'élever (ou de ramener) quelqu'un ou quelque chose au rang de divinité.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir prêtre déicide, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être mauvais.

Bonus de base aux jets de sauvegarde : Vigueur +3, Volonté +3.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Art de la magie, degré de maîtrise de 6 en Bluff, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères), degré de maîtrise de 5 en Connaissances (plans), degré de maîtrise de 8 en Connaissances (religion).

Dons : Alignement renforcé (Mal), Volonté de fer.

Spécial : Le personnage doit être incapable de lancer des sorts divins. S'il en avait la faculté (comme dans le cas d'un ancien prêtre), il doit y renoncer à jamais.

Le personnage doit être formé par un autre prêtre déicide.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du prêtre déicide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Profession (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de prêtre déicide.

Armes et armures. Le prêtre déicide est formé au maniement des armes courantes, mais pas à celui des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. Le prêtre déicide gagne le pouvoir de lancer un petit nombre de sorts divins. Pour lancer un sort, le prêtre déicide doit disposer d'une valeur de Sagesse au moins égale à 10 +



Malsaern l'inspiré,
prêtre déicide

niveau du sort. Ainsi, un prêtre déicide doté d'une valeur de Sagesse de 9 ou moins est incapable de lancer ces sorts. Les sorts en bonus du prêtre déicide dépendent de sa Sagesse. Le DD de sauvegarde visant à résister à ces sorts est égal à 10 + niveau de sort + modificateur de Sagesse. Lorsque la Table 2-18 indique 0 sort d'un niveau donné, comme 0 sort de 2^e niveau au niveau 2, le prêtre déicide ne bénéficie que des sorts en bonus.

TABLE 2-18 : LE PRÊTRE DÉICIDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour													
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e				
1	+0	+0	+0	+2	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Intimidation des morts-vivants	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	—	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	Résistance à la magie divine (15)	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4	—	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Siphon de puissance magique	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5	—	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
8	+6	+2	+2	+6	Résistance à la magie divine (20)	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—
9	+6	+3	+3	+6	—	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—	—
10	+7	+3	+3	+7	Vol de pouvoir magique	6	5	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—

La liste de sorts du prêtre déicide est la même que celle des prêtres classiques. Il a donc accès à tous les sorts de cette liste, qu'il prépare comme un prêtre normal. Toutefois, il ne prie pas un dieu et se contente de se servir. Il lance ses sorts comme un prêtre, mais n'a toutefois pas la faculté de lancer des sorts de *soins* ou de *blesure* de façon spontanée. De plus, il n'a accès à aucun domaine ni aux pouvoirs accordés par ceux-ci. Il n'est pas sujet aux restrictions des sorts associés à un alignement. Pour déterminer le niveau de lanceur de sorts d'un prêtre déicide, ajoutez les niveaux de classe à la moitié de ses autres niveaux de classe de lanceur de sorts (sans oublier que les niveaux de prêtre acquis par un ancien prêtre ne comptent pas.)

Intimidation des morts-vivants. À l'instar d'un prêtre mauvais, un prêtre déicide de niveau 2 ou plus est capable d'intimider les morts-vivants. On détermine l'efficacité de la tentative et les DV de morts-vivants affectés comme si le personnage avait un niveau effectif de prêtre égal à son niveau de classe de prêtre déicide (cf. Prêtres et morts-vivants, page 159 du *Manuel des Joueurs*).

Résistance à la magie divine (Ext). Au niveau 4, le prêtre déicide gagne une résistance à la magie de 15, mais seulement contre les sorts divins et pouvoirs magiques des Extérieurs. Au niveau 8, cette résistance à la magie passe à 20.

Siphon de puissance magique (Ext). Comme ils dérobent toute la puissance qui leur tombe sous la main, les prêtres déicides apprennent à manipuler l'énergie d'une manière qui confond les autres lanceurs de sorts. Au niveau 6, le prêtre déicide peut temporairement sacrifier deux emplacements de sorts (ou plus) pour préparer un sort de plus haut niveau. Ce dernier doit tout de même être d'un niveau que le prêtre déicide est capable de lancer et il ne peut réaliser qu'un échange de la sorte par jour. On additionne les niveaux des sorts utilisés, puis on multiplie la somme par 0,75 (arrondie à l'entier inférieur) pour déterminer le niveau du nouvel emplacement de sort acquis. Par exemple, un prêtre déicide qui sacrifie un sort de 3^e niveau et un autre de 5^e niveau acquiert un emplacement de sort de 6^e niveau ($3 + 5 = 8$, et $8 \times 0,75 = 6$).

Vol de pouvoir magique (Sur). Les plus puissants prêtres déicides utilisent la technique leur permettant de siphonner la puissance magique des dieux pour dérober les pouvoirs magiques d'autres créatures. Une fois par jour, lorsqu'une créature dotée de pouvoirs magiques se situe dans un rayon de 15 mètres d'un prêtre déicide de niveau 10, ce dernier peut lui dérober l'un desdits pouvoirs magiques. Le prêtre peut alors utiliser ce pouvoir magique aussi souvent que la créature en question, ou 3 fois par jour (retenez la fréquence la plus basse). Il utilise ce pouvoir comme la créature en ce qui concerne le niveau de lanceur de sorts et le DD du jet de sauvegarde. Ce pouvoir ne dure que 24 heures. La créature possédant le pouvoir magique ne perd pas l'usage de ce dernier. Si le prêtre déicide tente de dérober un pouvoir magique que la créature ne possède pas, ou s'il essaye de voler un pouvoir surnaturel plutôt que magique, la tentative échoue automatiquement.

Par exemple, si le prêtre déicide se trouve près d'une salamandre noble, il peut lui dérober *boule de feu* et l'utiliser 3 fois dans la journée ou lui prendre *dissipation de la magie* et s'en servir 1 fois. S'il se trouve non loin d'un diantrefosse, il peut s'emparer de la *téléportation sans erreur* (pour lui-même et 25 kg d'équipement uniquement)

et l'utiliser 3 fois dans la journée, car le diantrefosse peut s'en servir à volonté. Il pourrait même lui dérober son pouvoir de *souhait*, mais comme le diantrefosse ne peut s'en servir que 1 fois par an, il en irait de même pour le prêtre déicide. Ainsi, il ne pourrait pas dérober de nouveau ce pouvoir avant un an.

EXEMPLE DE PRÊTRE DÉICIDE

Malsaern l'inspiré. Humain (m), ancien prêtre 4/roublard 1/prêtre déicide 4; FP 9; humanoïde de taille M; DV 4d8+4 plus 1d6+1 plus 4d8+1; pv 48; Init +0; VD 6 m; CA 24 (contact 11, pris au dépourvu 24); B.B.A +6; Lutte +8; Att *morgenstern* +1 (+9 corps à corps, 1d8+3); Out *morgenstern* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+3); AS attaque sournoise (+1d6), intimidation des morts-vivants (2/jour, +1, 2d6+7, niveau 8), sorts; Part recherche des pièges, résistance à la magie divine (20); AL LM; JS Réf +4, Vig +6, Vol +14; For 12, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 19, Cha 8.

Compétences et dons : Art de la magie +9, Bluff +5, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (plans) +8, Connaissances (religion) +9; Arme de prédilection (*morgenstern*), École renforcée (Mal), Efficacité des sorts accrue, Efficacité des sorts supérieure, Puissance magique divine*.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

Attaque sournoise (Ext). Bonus de +1d6 points de dégâts contre les adversaires pris au dépourvu situés à 9 mètres ou moins et contre ceux qui sont pris en tenaille par Malsaern. Les créatures dont on ne peut toucher les organes vitaux ou qui sont immunisées contre les coups critiques sont insensibles aux attaques sournoises.

Recherche des pièges (Ext). Malsaern peut effectuer un test de Fouille pour localiser un piège dont le DD associé est supérieur à 20.

Sorts de prêtre déicide préparés (6/4/3/2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la magie* (x3), *lecture de la magie, lumière* (x2); 1^{er} niveau : *bénédiction, bouclier de la foi, faveur divine, soins légers*; 2^e niveau : *endurance de l'ours, soins modérés, vague de tristesse**; 3^e niveau : *dévastation**, *dissipation de la magie*; 4^e niveau : *puissance divine*.

* Sort du Mal (DD de sauvegarde égal à 15 + niveau du sort).

Possessions : amulette d'armure naturelle +1, harnois +2, rondache en acier +2, anneau de protection +1, *morgenstern* +1, médaillon de Sagesse +2, 500 po.

QUÊTEUR DE L'ÎLE DES BRUMES

Il y a des millénaires, une flèche bien ajustée de Corellon Larethian délogea l'un des yeux de Gruumsh. Mais ce dernier s'allia à Kurtulmak pour fomenter leur vengeance contre le dieu des elfes. Par le biais d'une puissante magie (pour laquelle ils sacrificèrent des milliers d'orques, de koboldes et de prisonniers elfes), Gruumsh et Kurtulmak réussirent à balayer du monde l'une des plus magnifiques communautés des elfes : l'île des Brumes. Ni le pouvoir de Corellon Larethian en personne, ni les efforts cumulés des devins des nations elfiques ne se montrèrent capables de glaner ne serait-ce que le moindre indice sur l'endroit où Gruumsh et Kurtulmak avaient pu dissimuler l'île des Brumes. Ils n'apprirent qu'une chose : les elfes de l'île avaient survécu, mais restaient prisonniers et incapables de contacter leurs frères.

C'est ainsi que naquit un ordre elfe d'élite : les quêteurs de l'île des Brumes. Sans répit depuis le jour où l'île fut dérobée, les quêteurs ont sillonné la lande de long en large, pistant patiemment leurs frères disparus. Une douzaine de générations de quêteurs se sont succédées depuis cette époque, ce qui en dit long quand on connaît la longévité des elfes. Tous ont atteint la fin de leur vie en ne dénichant guère plus que quelques maigres indices sur la position de l'île des Brumes. Mais leur quête continue et consacrer sa vie à la cause des quêteurs reste parmi les plus nobles sacrifices qu'un elfe puisse réaliser.

Rejoindre les quêteurs n'est cependant pas chose aisée, car l'ordre n'accepte que ceux qui se montrent capables de pouvoir supporter de longs trajets à travers des terres hostiles. Par ailleurs, dans la mesure où la recherche de l'île des Brumes demeure une quête de toute une vie, les rangs des quêteurs sont constitués essentiellement d'individus qui n'ont plus leur place dans la société courante des elfes : ceux qui ont le cœur brisé, ceux qui sont en deuil, ou encore les expatriés. Nombreux sont ceux qui ont reçu une formation de druide ou de rôdeur, car la nature inhospitalière dans laquelle s'aventure le quêteur présente ses propres lois de sélection. Les personnages multiclassés barbares/druïdes ou prêtres/rôdeurs peuvent également trouver leur compte dans cette quête.

On peut trouver des PNJ quêteurs de l'île des Brumes à peu près partout, tout simplement parce que Gruumsh et Kurtulmak pourraient avoir caché un *portail* vers l'île dans n'importe quel site, des égouts d'une cité à la caverne enfouie au cœur des montagnes, en passant par les profondeurs mêmes des Abysses. Les quêteurs ne restent généralement pas au même endroit très longtemps et se joindront sans hésiter à toute mission qui présente un espoir de progrès dans la poursuite de l'île des Brumes.

Adaptation. Cette classe de prestige est à la fois liée à une race et à une divinité, mais il vous est tout à fait possible de faire fi de ces caractéristiques et de l'adapter pour un autre groupe de nomades d'élite. L'esprit de la classe est une version romanesque de la Légion étrangère française : une communauté composée d'individus qui cherchent à démarrer une nouvelle vie, loin de tout ce qu'ils connaissent.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir quêteur de l'île des Brumes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Races : elfe ou demi-elfe.

Compétence : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^e niveau.

Spécial : doit être recruté au sein de l'ordre par un autre membre.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du quêteur de l'île des Brumes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Langue (—), Perception auditive (Sag), Saut (For), Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.



*Eandarrial,
quêteur de l'île des Brumes*

TABLE 2-19 : LE QUÊTEUR DE L'ÎLE DES BRUMES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+2	+0	Domaine supplémentaire (Voyage)	+1 niveau effectif
2	+1	+3	+3	+0	—	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+3	+1	—	+1 niveau effectif
4	+3	+4	+4	+1	Pied leste	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+4	+1	Perception de Corellon, pied sûr	—
6	+4	+5	+5	+2	<i>Orientalion</i>	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+5	+2	Domaine supplémentaire (Magie)	+1 niveau effectif
8	+6	+6	+6	+2	—	+1 niveau effectif
9	+6	+6	+6	+3	<i>Vision magique</i>	+1 niveau effectif
10	+7	+7	+7	+3	<i>Localisation suprême</i>	—

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de quêteur de l'île des Brumes.

Armes et armures. Le quêteur de l'île des Brumes est formé au maniement des armes de guerre. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Domaines supplémentaires. Le quêteur de l'île des Brumes reçoit le pouvoir accordé et les sorts conférés par le domaine du Voyage dès le niveau 1. Au niveau 7, c'est le domaine de la Magie qui lui est attribué. Pour plus de détails sur la manière dont les personnages autres que prêtres reçoivent leurs sorts de domaine, veuillez consulter la rubrique Domaines supplémentaires au début de ce chapitre.

Sorts. Quand il accède à certains niveaux de quêteur de l'île des Brumes (cf. Table 2-19), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins de 2^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, l'aptitude forme animale, etc.

Pied leste (Ext). À partir du niveau 4, le quêteur ignore le malus normalement encouru de -5 pour déplacement accéléré lorsqu'il recourt aux compétences suivantes : Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade et Survie (appliquée au pistage). Son malus lorsqu'il réalise un enchaînement d'acrobaties accéléré n'est que de -5 (au lieu de -10).

Perception de Corellon (Ext). Au niveau 5, le quêteur de l'île des Brumes bénéficie d'une vue et d'une ouïe qui dépassent de loin celles des elfes normaux et a entraîné ses sens à balayer sans cesse ses environs immédiats. Il reçoit un bonus racial de +5 aux tests de Détection, de Fouille et de Perception auditive. Il peut de plus, par une action libre, tenter de détecter visuellement ou d'entendre quelque chose qu'il n'a pas réussi à remarquer auparavant, une fois par round et par compétence (ces tentatives se font normalement au prix d'une action de mouvement).

Pied sûr (Ext). Comme le quêteur de l'île des Brumes est doté de sens acérés, il fouille sans cesse ses environs. C'est pourquoi il bénéficie d'un instinct hors du commun lui permettant de remarquer les détails les plus infimes du paysage et de les utiliser à son avantage. Il peut ainsi ignorer les modificateurs au DD des tests d'Acrobaties, de Déplacement silencieux et d'Équilibre imposés par les conditions et l'état du sol ou des surfaces.

Orientation (Mag). À partir du niveau 6, le quêteur peut bénéficier des effets du sort *orientation* une fois par jour en tant que pouvoir magique. Le niveau de lanceur de sorts correspondant est égal à son niveau de classe de quêteur de l'île des Brumes.

Vision magique (Sur). Trois fois par jour, un quêteur de l'île des Brumes de niveau 9 ou supérieur peut faire luire ses yeux d'un halo bleu, ce qui le fait bénéficier des effets du sort *vision magique*, comme jeté par un lanceur de sorts de son plus haut niveau de lanceur de sorts divins.

Localisation suprême (Mag). Arrivé au niveau 10, le quêteur peut profiter des effets du sort *localisation suprême* une fois par semaine en tant que pouvoir magique. Le niveau de lanceur de sorts correspondant est égal à son niveau de classe de quêteur de l'île des Brumes.

EXEMPLE DE QUÊTEUR DE L'ÎLE DES BRUMES

Eandarrial. Elfe (f), rôleur 2/prêtre 3/quêteur de l'île des Brumes 4 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 2d8+2 plus 3d8+3 plus 4d8+4 ; pv 54 ; Init +3 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 13, pris au dépourvu 14) ; B.B.A +7 ; Lutte +8 ; Att *arc long composite* +1 (+12 distance, 1d8+2/×3) ou épée courte de maître (+11 corps à corps, 1d6+1/19-20) ; Out *arc long composite* +1 (+10/+10/+5 distance, 1d8+2/×3) ou épée courte de maître (+11/+6 corps à corps, 1d6+1/19-20) ; AS ennemi juré (orques, +2), renvoi des morts-vivants (2/jour, -1, 2d6+2, niveau 3) ; Part elfe, empathie sauvage (+1), pied leste, vision nocturne ; AL CB ; JS Réf +10, Vig +11, Vol +6 ; For 13, Dex 17, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissances (religion) +5, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +17, Équilibre +7, Escalade +10, Fouille +6, Perception auditive +9, Survie +14 ; Arme de prédilection (arc long), Attaque en finesse, Pistage, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

Ennemi juré (Ext). Eandarrial reçoit un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle a affaire à des orques. Elle bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts contre les orques.

Elfe. Les elfes sont immunisés contre les effets magiques de *sommeil*. Tout elfe qui passe dans un rayon de 1,50 mètres d'une porte secrète ou cachée a droit à un test de Fouille automatique pour la remarquer, comme s'il la recherchait activement.

Pied leste (Ext). Eandarrial ignore le malus normalement encouru de -5 pour déplacement accéléré lorsqu'elle recourt aux compétences suivantes : Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade et Survie (appliquée au pistage). Son malus lorsqu'elle réalise un enchaînement d'acrobaties accéléré n'est que de -5 (au lieu de -10).

Sorts de prêtre préparés (6/6/5/3/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : niveau 0 : *création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lumière, purification de nourriture et d'eau, résistance* ; 1^{er} niveau : *bénédiction, bouclier de la foi, détection du Mal, endurance aux énergies destructives, faveur divine, grand pas^D* ; 2^e niveau : *aide^D, arme spirituelle, détection des pièges, endurance de l'ours, restauration partielle* ; 3^e niveau : *lumière du jour, protection contre les énergies destructives, vol^D* ; 4^e niveau : *neutralisation du poison, porte dimensionnelle^D*.

^D Sort de domaine. **Domaines :** Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts), Protection (protection divine confère un bonus de +3 au prochain jet de sauvegarde, 1/jour), Voyage (*liberté de mouvement* jusqu'à 3 rounds/jour, Survie est une compétence de classe). Niveau 7 de lanceur de sorts.

Possessions : chemise de mailles en mithral +1, arc long composite +1 (bonus de Force de +1), 20 flèches, épée courte de maître, gantelets d'ogre, cape d'elfe, potion de grâce féline, 100 po.

SACCAGEUR TELLURIQUE

Calista, saccageuse tellurique

Quand un druide se détourne de la terre, la terre se détourne de lui. Certains acceptent ce changement, d'autres cherchent à restaurer le lien. Il en existe cependant, qui embrassent cette déconnexion avec la nature pour devenir des forces de destruction. Ces saccageurs telluriques laissent leur empreinte où qu'ils aillent.

Un saccageur tellurique tire ses talents de lanceur de sorts de la vie qu'il arrache à la terre. La route qu'il emprunte à travers une étendue sauvage se traduit systématiquement par une zone déboisée.

La grande majorité de ces pauvres hères est composée de nomades solitaires, en permanence à la recherche de paysages verts à détruire. Certains sont sinistres, d'autres rient à la vue des ravages qu'ils provoquent. Presque tous sont cependant déments et dépourvus d'amis. Ce qui les rend hystériques, c'est de savoir que la nature a toujours le dernier mot. Pour obtenir leurs sorts, ils doivent trouver les plus vastes forêts de la région, même si ce n'est que pour les détruire. Et donc, même s'ils se sont détournés de la nature, ils doivent constamment y retourner.

Seuls les anciens druides humains semblent attirés par la voie du saccageur tellurique. Des légendes racontent qu'une poignée de druides elfes s'est aussi tournée vers la destruction au cours des précédents millénaires. Cette perspective paraît effrayante quand on considère la surface qu'ils pourraient détruire au vu de leur longévité.

Dés de vie : d8.



CONDITIONS

Pour devenir saccageur tellurique, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être bon.

Bonus de base à l'attaque : +4.

Spécial : le personnage doit être un ancien druide qui avait la faculté de lancer des sorts de druide de 3^e niveau.

TABLE 2-20 : LE SACCAGEUR TELLURIQUE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour												
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e			
1	+0	+0	+2	+2	Déforestation	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Feu de joie funeste, sustentation	5	3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Forme animale morte-vivante (1/jour)	5	3	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Communication avec les animaux morts, forme animale morte-vivante (2/jour)	6	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Contact contagieux (1/jour), forme animale morte-vivante (taille G)	6	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Animation d'animaux morts, forme animale morte-vivante (3/jour)	6	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Contact contagieux (2/jour)	6	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—	—
8	+6	+2	+6	+6	Déliar, forme animale morte-vivante (4/jour)	6	4	4	3	3	3	2	1	0	—	—	—	—
9	+6	+3	+6	+6	Contact contagieux (3/jour), forme animale morte-vivante (taille TG)	6	5	4	4	4	4	3	2	1	0	—	—	—
10	+7	+3	+7	+7	Forme animale morte-vivante (5/jour), peste	6	5	5	4	4	3	4	3	2	1	0	—	—

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du saccageur tellurique (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (herboriste) (Sag), Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici aptitudes de la classe de prestige de saccageur tellurique.

Armes et armures. Le saccageur tellurique ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Dans la mesure où les saccageurs telluriques sont d'anciens druides, ils perdent toute faculté à lancer des sorts du druide. En revanche, ils ont désormais accès à de nouveaux sorts, plus destructeurs. À chaque fois qu'il gagne un niveau de saccageur tellurique, le personnage acquiert de nouveaux sorts par jour conformément à ce qui est indiqué dans la Table 2–20. Il doit choisir ses sorts dans la liste de sorts du saccageur tellurique (voir plus loin). Son niveau de lanceur de sorts est égal à la somme de son niveau de saccageur tellurique et de son niveau de druide.

Pour préparer ou lancer un sort, un saccageur doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort. Un saccageur tellurique dont la valeur de Sagesse serait inférieure à 10 ne pourrait donc pas lancer ces sorts. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du saccageur tellurique. Le saccageur reçoit ses sorts en bonus en fonction de sa valeur de Sagesse. Quand la table indique que le saccageur reçoit 0 sorts d'un niveau donné (comme c'est le cas des sorts de 2^e niveau pour les saccageurs telluriques de niveau 2), il ne peut lancer qu'un nombre de sorts de ce niveau égal à ce que sa valeur de Sagesse lui confère comme sorts en bonus. La liste de sorts du saccageur tellurique est donnée plus bas. Le saccageur tellurique a accès à toute la liste et peut y sélectionner librement les sorts qu'il prépare, à l'instar d'un druide. Il prépare et lance par ailleurs ses sorts de la même manière qu'un druide, si ce n'est qu'il ne peut lancer spontanément de sorts de *convocation*.

Le saccageur tellurique a accès à ses sorts quotidiens par l'intermédiaire de son pouvoir de *déforestation* (voir plus loin). S'il reste plus de 24 heures sans détruire une zone boisée, il ne peut plus lancer de sorts jusqu'à ce qu'il reprenne le cours de ses dévastations.

Le focaliseur divin par défaut de tout sort lancé par le saccageur tellurique est un brin desséché de houx ou de gui. Toute composante matérielle d'un sort de saccageur tellurique doit être morte depuis au moins un jour avant d'être utilisée.

Déforestation (Mag). Au niveau 1, le personnage peut, une fois par jour et au prix d'une action complexe, tuer toute forme de vie végétale non intelligente dans un rayon de 6 mètres par niveau de saccageur tellurique autour de lui. Si une plante pouvant être affectée se trouve sous le contrôle d'un autre, comme le chêne animé d'un druide ou l'arbre d'une dryade, celui-ci peut faire un jet de Vigueur (DD 10 + niveau de saccageur tellurique + modificateur de Sagesse du saccageur) pour le garder en vie. Les plantes affectées par ce pouvoir cessent immédiatement toute forme de sustentation (photosynthèse, absorption de nutriments par les

racines, etc.). Comme des fleurs coupées, elles gardent leur éclat pendant quelques heures, puis en l'espace d'un jour, elles virent au marron et dépérissent. À l'exception des plantes dont le contrôleur a réussi le jet de sauvegarde, rien ne peut plus pousser dans la zone touchée, jusqu'à ce qu'un sort de *sanctification* ait été lancé sur elle et qu'on y ait semé de nouvelles graines.

Le pouvoir *déforestation* permet au saccageur de lancer ses sorts quotidiens. Il fonctionne sur tous les types de terrain, mais la déforestation d'un désert de sable, d'une étendue de glace ou de tout autre environnement pauvre en végétation ne lui fournit pas assez d'énergie pour qu'il récupère ses sorts.

Feu de joie funeste (Sur). À partir du niveau 2, le saccageur tellurique peut, par une action simple, libérer une déflagration étouffante de flammes qui inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes pour demi-dégâts, DD de sauvegarde égal à 10 + niveau de classe de saccageur tellurique + modificateur de Sag du saccageur) et met le feu à tous les objets inflammables compris dans la zone. Les saccageurs telluriques adorent provoquer ce type d'incendies locaux et recourent souvent à ce pouvoir.

Sustentation (Ext). Au niveau 2, le saccageur tellurique n'a plus besoin ni de manger, ni de boire pour survivre.

Forme animale morte-vivante (Mag). Au niveau 3, le personnage acquiert un pouvoir similaire à celui de forme animale des druides. Ils sont en tout point identiques à ceci près que le saccageur tellurique ajoute l'archétype « squelette » à l'animal choisi pour la transformation. La forme animale du saccageur est modifiée comme suit :

- Type devient mort-vivant.
- Armure naturelle de +0 (taille TP), +1 (taille P), +2 (taille M ou G) ou +3 (taille TG).
- +2 en Dextérité, pas de valeur de Constitution.
- Immunité contre le froid.
- Réduction des dégâts (5/contondant).

Le saccageur tellurique peut se transformer une fois par jour au niveau 3, et une fois de plus par jour tous les niveaux pairs. De plus, il peut adopter la forme d'un squelette d'animal de taille G au niveau 5 et d'un squelette d'animal de taille TG au niveau 9.

Communication avec les animaux morts (Mag). Au niveau 4, le saccageur tellurique peut, une fois par jour, s'entretenir avec les animaux morts. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *communication avec les morts*, lancé par un prêtre dont le niveau est égal à la somme des niveaux de druide et de saccageur tellurique du personnage. Il n'affecte cependant que des cadavres d'animaux.

Contact contagieux (Sur). Au niveau 5, le saccageur tellurique acquiert le pouvoir de reproduire, une fois par jour, les effets du sort *contact contagieux*. Il peut utiliser ce pouvoir une fois de plus par jour aux niveaux 7 et 9.

Animation d'animaux morts (Mag). Au niveau 6, le saccageur tellurique acquiert ce pouvoir, en tout point identique au sort *animation des morts*, à ceci près qu'il n'affecte que les cadavres d'animaux. Ce pouvoir, utilisable une fois par jour, ne requiert aucune composante matérielle.

Déliar (Mag). Au niveau 8, le saccageur tellurique peut, une fois par jour, mettre temporairement un terme au lien entretenu par un maître avec un animal ou une créature magique (compagnon animal, familier, destrier, etc.). La créature ciblée doit se trouver

dans un rayon de 12 mètres du saccageur et de son maître. Si ce dernier rate son jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe de saccageur tellurique + modificateur de Sagesse), le lien est suspendu temporairement comme si le serviteur était mort, bien que cela ne cause aucune perte de PX dans le cas d'un familier. Les créatures normalement hostiles attaquent leur maître, mais ne sont pas autrement affectées. Le lien est rétabli au bout de 1 minute par niveau de saccageur tellurique, avec tous les bénéfiques qui en découlent. De même, le maître peut récupérer son compagnon par les méthodes normales d'acquisition.

Peste (Sur). Au niveau 10, le saccageur tellurique peut répandre la maladie sur une large zone. Ce pouvoir est en tout point identique à celui de contact contagieux (voir plus haut), à ceci près qu'il ne réclame aucun jet d'attaque et cible toutes les créatures que le saccageur désigne dans un rayon de 6 mètres autour de lui. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

LISTE DE SORTS DU SACCAGEUR TELLURIQUE

Le saccageur tellurique choisit ses sorts dans la liste suivante.

Niveau 0 – blessure superficielle, détection de la magie, détection du poison, fatigue, illumination, lecture de la magie, son imaginaire.

1^{er} niveau – anathème, blessure légère, décomposition*, détection des morts-vivants, endurance aux énergies destructives, imprécation, invisibilité pour les animaux, mains brûlantes, malédiction de l'eau, rayon affaiblissant.

2^e niveau – blessure modérée, contact glacial, distorsion du bois, flammes, métal brûlant, métal gelé, mise à mort, piège à feu, résistance aux énergies destructives, sphère de feu, ténèbres.

3^e niveau – baiser du vampire, blessure grave, contagion, dissipation de la magie, empoisonnement, nuage nauséabond, profanation, protection contre les énergies destructives, rabougrissement des plantes, ténèbres profondes.

4^e niveau – animation des morts, blessure critique, colonne de feu, coquille antiplantes, flétrissure végétale, langueur*, mur de feu, protection contre la mort, répulsif, rouille, sanctification maléfique, transmutation de la boue en pierre, transmutation de la pierre en boue.

5^e niveau – contact contagieux*, coquille antivie, création de mort-vivant, éloignement du bois, interdiction, vagues de fatigue.

6^e niveau – brume acide, cercle de mort, dissipation suprême, doigt de mort, germes de feu, mise à mal.

7^e niveau – champ de force, contrôle des morts-vivants, contrôle du climat, éloignement du métal et de la pierre, miasme*, tempête de feu, tremblement de terre.

8^e niveau – esprit impénétrable, flétrissure, grand tertre, vagues d'épuisement.

9^e niveau – aversion, implosion, nuage incendiaire, prémonition, tempête vengeresse.

* Nouveau sort détaillé dans le Chapitre 7.

EXEMPLE DE SACCAGEUR TELLURIQUE

Calista. Humaine (F), druide 5/rôdeur 1/saccageur tellurique 2 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+10 plus 1d8+2 plus 2d8+4 plus 3 ; pv 58 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 19 (contact 12, pris au dépourvu 18) ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Att faux +1 (+9 corps à corps, 2d4+4/x4) ; Out faux +1 (+9 corps à corps, 2d4+4/x4) ; AS déforestation, ennemi juré (animaux/+2), feu de joie funeste ; Part empathie sauvage (+0), sustentation ; AL NM ; JS Réf +6, Vig +11, Vol +10 ; For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 17, Cha 8.

Compétences et dons : Concentration +13, Connaissances (nature) +9, Détection +16, Perception auditive +16, Survie +14 ; Arme de prédilection (faux), Pistage^S, Réflexes surhumains, Robustesse, Vigilance.

Déforestation (Mag). Une fois par jour, Calista peut, par une action libre, tuer toute forme de vie végétale non intelligente dans un rayon de 12 mètres. Les créatures qui contrôlent des plantes peuvent empêcher ces effets d'affecter leurs plantes en réussissant un jet de Vigueur (DD 15).

Ennemi juré (Ext). Calista reçoit un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle a affaire à des animaux. Elle bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts contre les animaux.

Feu de joie funeste (Sur). Calista peut, par une action simple, infliger 5d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres (jet de Réflexes DD 15 pour demi-dégâts).

Sustentation (Ext). Calista n'a besoin ni de nourriture ni d'eau pour survivre.

Sorts de saccageur tellurique préparés (5/4/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort) : niveau 0 : blessure superficielle (x2), détection de la magie (x2), détection du poison ; 1^{er} niveau : décomposition, mains brûlantes, rayon affaiblissant (x2) ; 2^e niveau : sphère de feu.

Possessions : cuirasse +1, amulette d'armure naturelle +1, anneau de protection +1, faux +1, cape de résistance +1, potion de flou, potion de soins modérés, 21 pp, 2 po.

SEIGNEUR DES TEMPÊTES

La plupart des seigneurs des tempêtes sont des prêtres, druides, prêtres/ensorceleurs ou résultent d'autres combinaisons de multiclassage, dont l'une des composantes est souvent guerrier ou même barbare. Les magiciens ont leurs propres moyens de destruction, quant aux bardes, ils peuvent très rarement générer une puissance suffisamment dévastatrice avec leurs sorts, ce qui fait qu'ils sont généralement considérés comme indignes par le Destructeur.

Les seigneurs des tempêtes vivent souvent comme des brigands et laissent libre cours à leur désir de richesses, de nourriture ou d'objets de luxe et à leur comportement délibérément destructeur, en participant à de nombreux actes de violence imprévisibles et spectaculaires. Ils affichent une attitude lunaire pour mieux répandre la parole de Talos, mais savent passer inaperçus lors de leurs repérages avant un gros coup.

Adaptation. Si le dieu Talos ne fait pas partie de votre univers de jeu, cette classe de prestige peut toujours fonctionner avec toute divinité de la tempête, bien entendu, mais également avec les dieux de la nature. Elle reste aussi adaptable pour des prêtres et des druides qui vénèrent la nature ou le climat de manière abstraite sans révéler de dieu en particulier.

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir seigneur des tempêtes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base aux sauvegardes : Vigueur +4.

Dons : Arme de prédilection (épée, javeline, lance ou pique), Endurance, Vigueur surhumaine.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 3^e niveau.

Divinité tutélaire : Talos.

Spécial : le personnage doit avoir été frappé par un éclair, naturel ou d'origine magique, et avoir survécu.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du seigneur des tempêtes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Intimidation (Cha), Natation (For), Renseignements (Cha), Survie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de seigneur des tempêtes.

Armes et armures. Le seigneur des tempêtes ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. À chaque nouveau niveau de seigneur des tempêtes, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins de 3^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux ennemis jurés, etc.

Javelines magiques. Toute javeline lancée par un seigneur des tempêtes est automatiquement considérée comme une

arme magique +1, pour la durée de l'attaque. Ce bonus passe +2 au niveau 6 et +3 au niveau 10.

Résistance à l'Électricité (Ext). Lorsque le seigneur des tempêtes progresse dans cette classe, il devient de plus en plus résistant à l'énergie électrique, comme indiqué sur la table. Au niveau 9, cette résistance évolue en immunité.

Arme de foudre (Sur). Lorsqu'il atteint le niveau 2, un seigneur des tempêtes qui utilise un épieu, une lance, une javeline

ou une pique voit l'arme considérée comme une arme de foudre (infligeant 1d6 points d'électricité supplémentaires). Si l'arme quitte ses mains plus d'un round, elle perd la propriété spéciale de foudre.

Marche tempête (Ext). Au niveau 3, le seigneur des tempêtes (et sa monture, s'il y a lieu) peut marcher ou chevaucher au travers des tempêtes (naturelles ou magiques) comme s'il se déplaçait de façon normale, complètement immunisé contre l'effet des grands vents (y compris le sort *bourrasque*), évitant les précipitations et déluges, les objets transportés par le vent (qui semblent tous l'éviter), les grands coups de tonnerre assourdissants, les éclairs naturels et tous les autres symptômes naturels de la fureur de Talos.

Arme de tonnerre (Sur). Lorsqu'il atteint le niveau 5, un seigneur des tempêtes qui utilise un épieu, une lance, une javeline ou une pique voit l'arme considérée comme une arme de tonnerre (cf. page 223 du *Guide du Maître*). Si l'arme quitte ses mains plus d'un round, elle perd la propriété spéciale de tonnerre.

Chevauche tempête (Mag). Lorsqu'il atteint le niveau 6, le seigneur des tempêtes peut voler durant n'importe quelle tempête comme s'il utilisait le sort *vol*. Les effets du vent pendant les tempêtes ne l'affectent pas. Ainsi, la puissante force d'une tornade ne peut le faire tomber, le faire basculer ou lui faire perdre sa mobilité lorsqu'il est en vol.



Krotan le seigneur des tempêtes

TABLE 2-21 : LE SEIGNEUR DES TEMPÊTES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Javelines magiques (+1), résistance à l'électricité (5)	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+3	+3	Arme de foudre	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	Marche tempête	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'électricité (10)	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Arme de tonnerre	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+5	Chevauche tempête, javelines magiques (+2)	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+5	Résistance à l'électricité (15)	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+6	Arme de foudre intense	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	Immunité contre l'électricité, javelines magiques (+3)	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+7	Orage de fureur élémentaire	+1 niveau effectif

Arme de foudre intense (Sur). Lorsqu'il atteint le niveau 8, un seigneur des tempêtes qui utilise un épéu, une lance, une javeline ou une pique voit l'arme considérée comme une arme de foudre intense. Si l'arme quitte ses mains plus d'un round, elle perd la propriété spéciale de foudre intense. Ces effets se cumulent avec ceux de l'aptitude d'arme de tonnerre du personnage.

Orage de fureur élémentaire (Mag). Lorsqu'il atteint le niveau 10, le seigneur des tempêtes obtient la capacité de convoquer des tempêtes d'une puissance considérable. Une fois par jour, le seigneur des tempêtes peut recourir à l'équivalent du sort *orage de fureur élémentaire* lancé par un prêtre de niveau 17.

EXEMPLE DE SEIGNEUR DES TEMPÊTES

Krotan le seigneur des tempêtes. Humain (m), prêtre 5/seigneur des tempêtes 3 ; FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 5d8+10 plus 3d8+6 ; pv 56 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 17 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Att lance +1 (+9 corps à corps, 1d8+4/x3 et 1d6 d'électricité) ou javeline (+8 distance, 1d6+3 et 1d6 d'électricité) ; Out lance +1 (+9 corps à corps, 1d8+4/x3 et 1d6 d'électricité) ou javeline (+8 distance, 1d6+3 et 1d6 d'électricité) ; AS arme de foudre, javelines magiques, renvoi des morts-vivants (3/jour, +0, 2d6+5, niveau 5) ; Part marche tempête, résistance à l'électricité (5) ; AL CN ; JS Réf +4, Vig +12, Vol +12 ; For 14, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 18, Cha 10.

Compétences et dons : Concentration +13, Connaissances (religion) +7, Intimidation +3 ; Arme de prédilection (javeline), Arme de prédilection (lance), Endurance, Vigueur surhumaine.

Arme de foudre (Sur). Lorsqu'il utilise un épéu, une lance, une javeline ou une pique, son arme est considérée comme une arme de foudre (infligeant 1d6 points d'électricité supplémentaires, pris en compte dans le profil ci-dessus).

Javelines magiques. Les javelines lancées par Krotan sont considérées comme des armes +1 (bonus pris en compte dans le profil ci-dessus).

Marche tempête (Ext). Krotan peut marcher au travers des tempêtes sans devoir ralentir son allure.

Sorts de prêtre préparés (6/6/5/5/4 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la magie* (x2), *lecture de la magie*, *lumière*, *résistance*, *soins superficiels* ; 1^{er} niveau : *anathème*, *détection du Bien*, *frayeur*, *imprécation*, *protection contre le Bien*^D, *soins légers* ; 2^e niveau : *arme alignée*, *force de taureau*, *fracasement*^D, *mise à mort*,

soins modérés ; 3^e niveau : *contagion*^D, *dissipation de la magie*, *lumière brûlante*, *mur de vent*, *soins importants* ; 4^e niveau : *contrôle de l'eau*, *puissance divine*, *soins intensifs*, *ténèbres maudites*^D.

^D Sort de domaine. Domaines : Destruction (châtiment (1/jour), +4 à l'attaque, +5 aux dégâts), Mal (jette les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Possessions : cuirasse +1, lance +1, 10 javelines, médaillon de Sagesse +2, cape de résistance +1, baguette de soins légers (50 charges).

SERVITEUR ARC-EN-CIEL

Dans les profondeurs de la jungle sont magiquement cachés des ziggourats dans lesquels les serpents ailés que l'on appelle couatls enseignent leurs secrets aux lanceurs de sorts profanes désireux d'avoir accès à la puissance divine. Ceux qui ont reçu ces enseignements dans les temples des couatls sont connus sous le nom de serviteurs arc-en-ciel en raison de leur engagement à servir le message de vertu et d'espoir des couatls en échange du savoir acquis et ce, aussi loin de la jungle viendraient-ils à s'écarter.

La plupart des serviteurs arc-en-ciel sont magiciens ou ensorceleurs, mais quelques bardes font le voyage jusqu'au cœur de la jungle. Les ensorceleurs sont plus nombreux que les magiciens à assumer ce rôle car l'accès aux domaines du prêtre apparaît comme un objectif plus séduisant aux yeux de ceux dont le répertoire est si limité.

Les serviteurs arc-en-ciel passent l'essentiel de leur temps à sillonner les terres en quête de méfaits à redresser. Le réseau d'informations des couatls est très puissant. Ainsi, lorsqu'ils aiguillent un serviteur arc-en-ciel dans une direction, c'est souvent parce qu'ils détiennent des renseignements que les forces du

Mal croyaient maintenus secrets.

Mais les serviteurs arc-en-ciel ne passent pas leur existence à attendre que leurs maîtres ailés veuillent bien faire appel à eux : les couatls acceptent tout à fait que leurs serviteurs aient leurs propres préoccupations. Le serviteur arc-en-ciel doit simplement être conscient qu'un couatl peut apparaître devant lui à tout moment et lui faire le rapport d'un mal terrible qu'il faut juguler.

Les PNJ serviteurs arc-en-ciel sillonnent le monde, sans parler de la plupart des plans Extérieurs,

Anya Za Nan, serviteur arc-en-ciel



pour combattre les fauteurs de troubles et inspirer l'espoir et la miséricorde dans chaque lieu visité. À moins qu'ils ne cherchent à voyager incognito, les serviteurs arc-en-ciel sont identifiables par la présence ostensible d'un panache en plumes sur leur couvre-chef. Ceux qui ont accompli plusieurs quêtes pour le compte de leurs bienfaiteurs couatls se voient souvent remettre une cape de plumes de couatls qui fait office de distinction.

Adaptation. La composante couatl de cette classe de prestige paraît indissociable du reste, mais vous pouvez toujours mettre au point d'autres classes de prestige qui s'en inspirent, associées à d'autres Extérieurs bons, comme les lammasus, les éladrins et les archons. Il est également facile d'inverser l'alignement de la classe et d'en faire, par exemple, une classe de « serviteurs rayés » liée aux rakshasas. Par ailleurs, les temples des couatls enfouis dans la jungle regorgent de sources pour créer votre propre organisation, qui peut aller du groupe de moines mystérieux à la communauté d'étranges jeteurs de sorts, sans oublier les tribus accueillantes de barbares qui vivent dans les environs des temples.

Dés de vie : d4.

Domaines supplémentaires. Le serviteur arc-en-ciel reçoit le pouvoir accordé et les sorts conférés par le domaine du Bien dès le niveau 1. Au niveau 4, c'est le domaine de l'Air qui lui est attribué et le domaine de la Loi au niveau 7. Le serviteur arc-en-ciel se sert en général d'une plume multicolore de couatl en guise de focaliseur divin. Pour plus de détails sur la manière dont les personnages autres que prêtres reçoivent leurs sorts de domaine, veuillez consulter la rubrique Domaines supplémentaires au début de ce chapitre.

Sorts. Quand il accède à certains niveaux de serviteur arc-en-ciel (cf. Table 2–22), le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts profanes de 3^e niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels que des dons de métamagie ou de création d'objets ou un familier plus puissant.

Ailes éphémères (Sur). À partir du niveau 4, le serviteur arc-en-ciel peut déployer des ailes multicolores faites de plumes rappelant celles d'un couatl. Elles lui donnent une vitesse de vol de base de 18 mètres (bonne manœuvrabilité). Il peut utiliser ce pouvoir au maximum 1 minute par niveau de classe de serviteur arc-en-ciel et par jour, en plusieurs fois s'il le désire. Le serviteur arc-en-ciel peut les faire pousser ou disparaître par une action simple. Les vêtements encombrants et les armures quelles qu'elles soient empêchent les ailes de se développer. Le serviteur arc-en-ciel ne peut déclencher la croissance des ailes s'il est en situation de lutte.

Détection du Chaos (Mag). Le serviteur arc-en-ciel peut recourir à l'équivalent du sort *détection du Chaos* à volonté.

Accès aux sorts de prêtre. Arrivé au niveau 10, le serviteur arc-en-ciel peut apprendre et lancer des sorts de la liste du prêtre, même s'ils n'apparaissent sur aucune des listes de ses classes de jeteur de sorts. Ces sorts, s'ils ne font pas partie de la liste d'ensorceleur/magicien ou de barde, sont alors lancés comme des sorts divins. Cette aptitude de classe donne accès aux sorts, mais ne confère pas d'utilisations quotidiennes supplémentaires. De la même manière, un serviteur arc-en-ciel de niveau 10 peut lire des parchemins contenant des sorts de prêtre et utiliser des baguettes et des bâtons porteurs de tels sorts.

Détection de pensées (Mag). Le serviteur arc-en-ciel peut recourir à l'équivalent du sort *détection de pensées* à volonté. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

CONDITIONS

Pour devenir serviteur arc-en-ciel, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit être ni mauvais ni chaotique.

Compétence : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (mystères).

Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 3^e niveau.

Don : doit découvrir les temples secrets des couatls dans la jungle.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du serviteur arc-en-ciel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Diplomatie (Cha), Profession (Sag), Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de serviteur arc-en-ciel.

Armes et armures. Le serviteur arc-en-ciel ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Détection du Mal (Mag). Le serviteur arc-en-ciel peut recourir à l'équivalent du sort *détection du Mal* à volonté.

TABLE 2–22 : LE SERVITEUR ARC-EN-CIEL

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	<i>Détection du Mal</i> , domaine supplémentaire (Bien)	—
2	+1	+0	+0	+3	—	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	—	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Ailes éphémères, domaine supplémentaire (Air)	—
5	+2	+1	+1	+4	—	+1 niveau effectif
6	+3	+2	+2	+5	—	+1 niveau effectif
7	+3	+2	+2	+5	<i>Détection du Chaos</i> , domaine supplémentaire (Loi)	—
8	+4	+2	+2	+6	—	+1 niveau effectif
9	+4	+3	+3	+6	—	+1 niveau effectif
10	+5	+3	+3	+7	Accès aux sorts de prêtre, <i>détection de pensées</i>	—

EXEMPLE DE SERVITEUR ARC-EN-CIEL

Anya Za Nan. Humaine (f), ensorceleur 6/serviteur arc-en-ciel 4 ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 6d4+12 plus 4d4+8 ; pv 46 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 14 (contact 12, pris au dépourvu 12) ; B.B.A +5 ; Lutte +4 ; Att bâton +1/+0 (+5 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20) ; Out bâton +1/+0 (+5 corps à corps, 1d6) ou arbalète légère de maître (+8 distance, 1d8/19-20) ; AS sorts ; Part ailes éphémères, avantages du familial (lien télépathique, transfert d'effet magique, Vigilance), *détection du Mal*, familial ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +10 ; For 8, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 18.

Compétences et dons : Art de la magie +8, Concentration +15, Connaissances (mystères) +6, Déplacement silencieux +5, Détection +6*, Diplomatie +9, Perception auditive +3*, Psychologie +3 ; École renforcée (enchantelements), Efficacité des sorts accrue, Extension d'effet, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine.

Ailes éphémères (Sur). Anya peut développer des ailes multicolores faites de plumes rappelant celles d'un couatl. Ces ailes, qui permettent de voler à la vitesse de déplacement de base de 18 mètres (bonne manœuvrabilité) durent au maximum 4 minutes par jour, divisibles à souhait par le personnage. Anya peut les faire pousser et disparaître par une action simple. Les vêtements encombrants et les armures quelles qu'elles soient empêchent les ailes de se développer. Anya ne peut déclencher la croissance des ailes si elle est en situation de lutte.

Avantages du familial. Anya reçoit des avantages particuliers du fait de posséder un familial. Cette créature lui confère un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux (pris en compte dans le profil ci-dessus).

Vigilance (Ext). *Shasara confère les bénéfiques du don Vigilance à sa maîtresse tant qu'il se tient dans un rayon de 1,50 mètre d'elle.

Lien télépathique (Sur). Anya peut communiquer par télépathie avec son familial tant qu'ils ne sont pas séparés d'une distance qui excède 1,5 km. Le maître a le même rapport vis-à-vis des lieux et des objets que son familial.

Transfert d'effet magique (Sur). Si elle le souhaite, tout sort lancé par Anya sur elle-même peut également affecter son familial, si celui-ci se trouve à 1,50 mètre ou moins d'elle au moment de l'incantation. Elle peut également lancer sur son familial tout sort à portée personnelle.

Détection du Mal (Mag). Anya peut exercer une *détection du Mal* à volonté comme par le biais du sort correspondant.

Familier. Le familial d'Anya est un chat du nom de Shasara. Ce dernier utilise ses bonus de base aux sauvegardes ou ceux d'Anya, selon ce qui est le plus avantageux pour lui. Les aptitudes et particularités de la créature sont décrites ci-dessous.

Sorts d'ensorceleur connus (6/7/7/6/4 : DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort, niveau 8 de lanceur de sorts) : niveau 0 : *aspersion acide, détection de la magie, hébètement†, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, rayon de givre, résistance* ; 1^{er} niveau : *bouchier, charme-personne†, identification, image silencieuse, projectile magique* ; 2^e niveau : *fou rire de Tasha†, invisibilité, rayon ardent* ; 3^e niveau : *éclair, suggestion†* ; 4^e niveau : *métamorphose*.

† En raison du don École renforcée (enchantelements), le DD de sauvegarde associés à ces sorts est de 15 + niveau du sort.

Pouvoirs accordés par les domaines : Air (peut renvoyer les créatures de la terre et intimider les créatures de l'air jusqu'à 7 fois

par jour), Bien (jette les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts).

Possessions : bâton +1/+0, *bracelets d'armure* +2, *cape de Charisme* +2, *anneau de contresort*, *baguette de détection des passages secrets*, *baguette de toile d'araignée*, 4 *potions de soins légers*, arbalète légère de maître, dague en fer froid, 20 carreaux, 2 perles (100 po chacune), 161 po.

Shasara, chat familial. FP — ; créature magique de taille TP ; DV 6 ; pv 23 ; Init +2 ; VD 9 m ; CA 17 (contact 14, pris au dépourvu 15) ; B.B.A +5 ; Lutte -7 ; Att griffes (+9 corps à corps, 1d2-4) ; Out 2 griffes (+9 corps à corps, 1d2-4) ; AS conduit ; Part communication avec le maître, esquive extraordinaire, odorant, vision nocturne ; AL NB ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +9 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +16*, Équilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +3, Saut +10 ; Attaque en finesse^S, Discret.

Conduit (Sur). Shasara peut placer les sorts de contact à la place d'Anya (cf. Familiers, page 34 du *Manuel des Joueurs*).

Esquive extraordinaire (Ext). Quand il subit une attaque qui autorise normalement un jet de Réflexes pour demi-dégâts, Shasara ne reçoit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts en cas d'échec.

Communication avec le maître (Ext). Shasara peut communiquer verbalement avec Anya. Les autres créatures ne peuvent les comprendre sans assistance magique.

Compétences. Le chat bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Déplacement silencieux, de Discrétion et d'Escalade, ainsi que d'un bonus racial de +8 aux tests d'Équilibre et aux tests de Saut. Il utilise son modificateur de Dextérité et non celui de Force pour les tests d'Escalade et de Saut. * Dans les épais fourrés ou les hautes herbes, le bonus aux tests de Discrétion passe à +8.

SERVITEUR RADIEUX DE PÉLOR

Pour Pélor la puissance du Bien doit se démontrer par la charité et l'humilité. Cela peut paraître paradoxal, mais se base sur le fait que ceux qui sont véritablement forts n'éprouvent pas le besoin de le prouver. Pélor pousse ses prêtres et leurs ouailles à exercer quantité de bonnes actions pour ne laisser aucun terrain d'expression au Mal, mais il reconnaît que ce dernier doit parfois être affronté directement pour être vaincu. Les serviteurs radieux de Pélor sont là pour mettre ce dogme en pratique. Comme leur nom l'indique, les frères et les sœurs qui constituent les serviteurs radieux de Pélor ont fait le serment de servir leur divinité, de prendre soin des fidèles de Pélor et des bonnes gens de tous les horizons. Si le combat contre le Mal, en particulier les morts-vivants, représente un pan important de leur mission, ce n'est en aucun cas leur seul devoir. Les serviteurs radieux de Pélor font office de guérisseurs, de conseillers, de soutiens spirituels et (parfois) financiers, ainsi que de protecteurs.

Presque tous les serviteurs radieux de Pélor ont commencé leur carrière comme prêtres. Certains sont multiclassés prêtres/paladins ou prêtres/rôdeurs, ou encore parfois prêtres/druides.

On peut trouver des PNJ serviteurs radieux de Pélor partout où les hommes sont dans le besoin ; au cœur d'une épidémie ou d'une famine, derrière les lignes avant d'une armée en guerre,

dans un village accablé par quelque manifestation surnaturelle ou encore dans une cité tourmentée par le crime.

Adaptation. Comme l'indique l'introduction de ce chapitre, cette classe de prestige n'a pas besoin d'être associée à Pélor. Elle fonctionne aussi bien avec n'importe quel dieu du soleil dont les prêtres ont l'habitude de renvoyer les morts-vivants, et quand on voit le pouvoir accordé par le domaine du Soleil, on se dit que la divinité du soleil qui ne souhaiterait pas voir ses prêtres repousser les morts-vivants serait bien singulière.

Dés de vie : d6.

CONDITIONS

Pour devenir serviteur radieux de Pélor, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : neutre bon.

Bonus de base aux sauvegardes : Volonté +5.

Compétence : degré de maîtrise de 9 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 5 en Premiers secours.

Don : Emprise sur les morts-vivants.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau et accès au domaine du Soleil.

Spécial : Pélor doit être la divinité tutélaire du personnage.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du serviteur radieux de Pélor (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de serviteur radieux de Pélor.

Armes et armures. Le serviteur radieux de Pélor est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures.

Rayonnement de la ferveur. Quand un serviteur radieux de Pélor jette un sort du registre de la lumière, le rayon d'éclairage en est doublé et le sort est traité comme s'il était d'un niveau supérieur à la réalité, y compris pour ce qui est de déterminer s'il peut

contrer ou dissiper les sorts du registre de l'obscurité. Ainsi, un sort de *lumière du jour* lancé par un serviteur radieux produit une lumière suffisante pour éclairer sur un rayon de 36 mètres et se traite comme un sort de 4^e niveau, ce qui lui permet de contrer ou de dissiper tout sort du registre de l'obscurité jusqu'au 4^e niveau.

Renvois suprêmes supplémentaires. Le serviteur radieux de Pélor peut effectuer un renvoi suprême (pouvoir accordé par le domaine du Soleil) un nombre de fois par jour égal à 3 + modificateur de Charisme.

Sorts. À chaque nouveau niveau de serviteur radieux de Pélor, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes capable de lancer des sorts divins de 1^{er} niveau (s'il possède plusieurs classes de ce type, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif de lanceur de sorts. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Renvoi des morts-vivants. Le serviteur radieux de Pélor ajoute ses niveaux de classe de serviteur radieux à ceux de prêtre pour tout ce qui concerne le renvoi des morts-vivants.

Santé divine (Ext). À partir du niveau 2, le serviteur radieux de Pélor est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique comme la putréfaction de momie ou la lycanthropie.

Extension des soins (Ext). À partir du niveau 2, chaque fois que le serviteur radieux de Pélor lance un sort du domaine de la Guérison, le sort agit comme s'il bénéficiait du don Extension d'effet, sans demander d'emplacement de sort de niveau supérieur.

Aura de protection (Sur). Dès le niveau 3, le serviteur radieux et ses alliés dans un rayon de 3 mètres bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté.

Domaine supplémentaire. Quand il atteint le niveau 5, le serviteur radieux reçoit un autre domaine de Pélor, qu'il ajoute à ses deux domaines de départ. S'il préfère, il peut prendre le domaine de la Gloire ou de la Purification. Le pouvoir accordé du nouveau domaine lui est accessible et il peut choisir parmi les listes de sorts de ses trois domaines au moment de faire sa sélection quotidienne.

Quintessence des soins (Ext). À partir du niveau 6, chaque fois que le serviteur radieux de Pélor lance un sort du domaine de la Guérison, le sort agit comme s'il bénéficiait du don Quintessence

TABLE 2-23 : LE SERVITEUR RADIEUX DE PÉLOR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Rayonnement de la ferveur, renvois suprêmes supplémentaires, renvoi des morts-vivants	+1 niveau effectif
2	+1	+0	+3	+3	Extension des soins, santé divine	+1 niveau effectif
3	+2	+1	+3	+3	Aura de protection	+1 niveau effectif
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau effectif
5	+3	+1	+4	+4	Domaine supplémentaire	+1 niveau effectif
6	+4	+2	+5	+5	Quintessence des soins	+1 niveau effectif
7	+5	+2	+5	+5	—	+1 niveau effectif
8	+6	+2	+6	+6	Explosion d'énergie positive	+1 niveau effectif
9	+6	+3	+6	+6	—	+1 niveau effectif
10	+7	+3	+7	+7	Soins souverains	+1 niveau effectif

des sorts, sans demander d'emplacement de sort de niveau supérieur. Ce pouvoir remplace l'aptitude d'extension des soins jusqu'à ce que le personnage atteigne le niveau 10.

Explosion d'énergie positive (Sur). Au niveau 8, le serviteur de Pélor peut créer une explosion d'énergie positive par une action simple en sacrifiant deux tentatives de renvoi. Cette explosion inflige 1d6 points de dégâts par niveau de classe de serviteur radieux à tous les morts-vivants présents dans un rayon de 30 mètres autour de lui. Les morts-vivants affectés peuvent effectuer un jet de Réflexes (DD de 10 + le niveau de serviteur radieux du PJ). S'il est réussi, les dégâts sont réduits de moitié.

Le serviteur radieux ne peut pas recourir à cette aptitude s'il lui reste moins de deux tentatives de renvoi pour la journée.

Soins souverains (Ext). Arrivé au niveau 10, chaque fois que le serviteur radieux de Pélor lance un sort du domaine de la Guérison, le sort agit comme s'il bénéficiait à la fois des dons Extension d'effet et Quintessence des sorts, sans demander d'emplacement de sort de niveau supérieur.

EXEMPLE DE SERVITEUR RADIEUX DE PÉLOR

Thouvan. Humain (m), prêtre 6/serviteur radieux de Pélor 3 ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8+6 plus 3d6+3 ; pv 50 ; Init -1 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 9, pris au dépourvu 21) ; B.B.A +6 ; Lutte +8 ; Att *masse d'armes lourde* +1 (+9 corps à corps, 1d8+3) ou *arbalète légère* (+5 distance, 1d8) ; Out *masse d'armes lourde* +1 (+9/+4 corps à corps, 1d8+3) ou *arbalète légère* (+5 distance, 1d8) ; AS renvoi des morts vivants [9/jour (renvoi suprême 5/jour), +4, 2d6+11, niveau 9] ; Part aura de protection, extension des soins, rayonnement de la ferveur, santé divine ; AL NB ; JS Réf +2, Vig +9, Vol +12 ; For 14, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 18, Cha 14.

Compétences et dons : Concentration +4, Connaissances (religion) +9, Premiers secours +16 ; Amélioration de la magie curative*, Écriture de parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Extension d'effet, Renvoi rapide*.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

Aura de protection (Sur). Thouvan et tous ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour de lui reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté.

Extension des soins (Ext). Chaque fois que Thouvan lance un sort du domaine de la Guérison, le sort agit comme s'il bénéficiait du don Extension d'effet, sans demander d'emplacement de sort de niveau supérieur.

Rayonnement de la ferveur. Quand Thouvan jette un sort du registre de la lumière, le rayon d'éclairage en est doublé et le sort est traité comme s'il était d'un niveau supérieur à la réalité, y compris pour ce qui est de déterminer s'il peut contrer ou dissiper les sorts du registre de l'obscurité.

Santé divine (Ext). Thouvan est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique, comme la putréfaction de momie et la lycanthropie.

Sorts préparés (6/6/6/5/4/2 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la*

magie (x2), *lecture de la magie, lumière* (x3) ; 1^{er} niveau : *bénédiction, bouclier de la foi* (x2), *faveur divine* (x2), *soins légers*^D ; 2^e niveau : *aide, arme alignée, consécration, endurance de l'ours, immobilisation de personne, métal brûlant*^D ; 3^e niveau : *dissipation de la magie, lumière brûlante*^D, *lumière du jour, négation de l'invisibilité, protection contre les énergies destructives* ; 4^e niveau : *neutralisation du poison, protection contre la mort, puissance divine, soins intensifs*^D ; 5^e niveau : *arme destructrice, colonne de feu*^D.

Possessions : harnois +1, écu en acier +1, masse d'armes lourde +1, arbalète légère, médaillon de Sagesse +2, parchemins [*délivrance de la paralysie* (x3), *délivrance des malédictions*, *guérison de la cécité/surdité*, *guérison des maladies, neutralisation du poison* (x2), *restauration partielle* (x3)], 10 carreaux.



Thouvan, serviteur radieux de Pélor

TEMPLIER CONSACRÉ

Le templier consacré 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 consacré 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 consacrés, qui pimentent leurs tactiques de défense par des attaques sournoises. Plusieurs rôdeurs/templiers consacrés servent au sein d'édifices voués à Ehlonna et Obad-Hai, et des barbares/templiers consacrés 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 consacrés PNJ passent l'essentiel de leur temps dans les édifices religieux auxquels ils sont attachés, ou logent non loin, dans des dépendances.

Adaptation. Cette classe de prestige prend toute sa mesure quand elle est rattachée à une divinité particulière. Si vous cherchez à personnaliser davantage le templier consacré, il vous suffira de modifier sa liste de sorts pour refléter les inclinations d'un dieu spécifique ou

de créer un ordre religieux bien défini auquel appartiennent tous les templiers consacrés.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir templier consacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).

Dons : Arme de prédilection (l'arme de prédilection de la divinité tutélaire du personnage), Vraie foi*.

* Nouveau don détaillé dans le Chapitre 3.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du templier consacré (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Escalade (For), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), 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.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de templier consacré.

Armes et armures. Le templier consacré ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Ardeur (Sur). La bénédiction qui accompagne le templier consacré 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



Graaghya,
templier consacré

Walters

TABLE 2-24 : LE TEMPLIER CONSACRÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+2	+2	Ardeur	0	—	—	—
2	+2	+0	+3	+3	Châtiment (1/jour)	1	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Réduction des dégâts (1/-), spécialisation martiale	1	0	—	—
4	+4	+1	+4	+4	Don supplémentaire	1	1	—	—
5	+5	+1	+4	+4	—	1	1	0	—
6	+6	+2	+5	+5	Châtiment (2/jour)	1	1	1	—
7	+7	+2	+5	+5	Réduction des dégâts (2/-)	2	1	1	0
8	+8	+2	+6	+6	Don supplémentaire	2	1	1	1
9	+9	+3	+6	+6	—	2	2	1	1
10	+10	+3	+7	+7	Châtiment (3/jour)	2	2	2	1

dégâts », « Volonté, partiel » ou des mentions similaires peuvent se voir annulés grâce à ce pouvoir.

Sorts. Le templier consacré 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 fondés sur la Sagesse, et le DD des sorts du templier est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du personnage. Quand un templier consacré a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au 1er niveau : 0 sort de 1^{er} niveau), il ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts. Le templier consacré peut choisir les sorts qu'il souhaite à partir du moment où ils figurent sur sa liste. Il les prépare et les jette comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins ou de blessure).

Les temples consacrés d'alignement bon (ou les temples neutres servant une divinité bonne) se réfèrent à la liste de sorts du paladin, tandis que les temples consacrés d'alignement mauvais (ou les temples neutres servant une divinité mauvaise) utilisent la liste de sorts du chevalier noir. Les temples consacrés qui ne sont ni bons ni mauvais, à l'instar de leur divinité, peuvent choisir entre la liste du paladin ou celle du chevalier noir. Cependant, ce choix doit être fait une bonne fois pour toutes et ne peut être renié.

Châtiment (Sur). Une fois par jour, un templier consacré ayant atteint le niveau 2 peut tenter de châtier un adversaire avec une attaque au corps à corps normale. Son jet d'attaque s'effectue alors avec un bonus de +4 et, s'il réussit, les dégâts normaux sont majorés de 1 point de dégâts par niveau de templier consacré. Le personnage doit annoncer le châtiment avant de faire le jet d'attaque. Au niveau 6, un templier peut châtier deux fois par jour et trois fois quand il atteint le niveau 10.

Si le templier consacré 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 consacrés plus ceux de prêtre ou de paladin).

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 3, le templier consacré peut ignorer une partie des dégâts qu'il encaisse. Il acquiert ainsi une réduction des dégâts (1/-). Au niveau 7, cette réduction des dégâts passe à (2/-).

Spécialisation martiale. Au niveau 3, le templier consacré acquiert le don de spécialisation martiale avec l'arme de prédilection de sa divinité.

Dons supplémentaires. Aux niveaux 4 et 8, le templier consacré peut choisir un don supplémentaire parmi les dons supplémentaires du guerrier, qu'ils soient issus du *Manuel des Joueurs* ou d'une autre source.

Si le templier choisit un don dont les effets s'appliquent à une arme donnée (comme Science du critique), il doit impérativement l'associer à l'arme de prédilection de son dieu.

EXEMPLE DE TEMPLIER CONSACRÉ

Graaghya. Demi-orque (f), guerrier 5/templier consacré de Gruumsh 3 ; FP 8 ; humanoïde (orque) de taille M ; DV 5d10+10 plus 3d10+6 ; pv 64 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 19) ; B.B.A +8 ; Lutte +12 ; Att lance +1 (+14 corps à corps,

1d8+7) ou lance +1 (+10 distance, 1d8+7) ; Out lance +1 (+14/+9 corps à corps, 1d8+7) ou lance +1 (+10 distance, 1d8+7) ; AS châtiment (1/jour) ; Part ardeur, réduction des dégâts (1/-) ; AL CN ; JS Réf +4, Vig +10, Vol +7 ; For 18, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissances (religion) +3 ; Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Vraie Foi*.

* Nouveau don détaillé au Chapitre 3.

Châtiment (Sur). Graaghya peut tenter de châtier l'ennemi une fois par jour par une attaque au corps à corps normale. Elle ajoute +4 à son jet d'attaque et inflige 3 points de dégâts supplémentaires en cas de réussite.

Ardeur (Sur). La bénédiction qui accompagne Graaghya lui permet d'ignorer des effets magiques qui auraient normalement dû lui causer du tort. Si elle 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, elle 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.

Sorts préparés (2/1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : 1^{er} niveau : *arme magique, faveur divine* ; 2^e niveau : *force de taureau*.

Possessions : harnois +1 (garni de pointes), 2 lances +1, cape de résistance +1.

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 consacré 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 ses 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 affronter leurs cibles.

Dés de vie : d10.

CONDITIONS

Pour devenir traqueur consacré, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : doit être loyal.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Déguisement, degré de maîtrise de 5 en Renseignements.

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), Connaissances (folklore local) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Profession (Sag), Renseignements (Cha). Toutes ces compétences sont décrites dans le chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*.

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

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de la classe de prestige de traqueur consacré.

Armes et armures. Le traqueur consacré ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, 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 fondés sur la Sagesse, et le DD de sauvegarde des sorts du traqueur est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du personnage. S'il a « 0 » sort pour un niveau donné (comme au niveau 1, où il peut préparer 0 sort de 1^{er} niveau), le traqueur ne dispose que des sorts obtenus grâce au bonus de sorts associé à sa valeur de Sagesse.

Le traqueur consacré utilise la liste de sorts du rôdeur à laquelle s'ajoutent les sorts suivants :

1^{er} niveau : *anathème, apaisement des émotions, corde animée, déguisement, injonction* ;
2^e niveau : *charme-personne, détection de pensées, immobilisation de personne, lumière du jour* ;
3^e niveau : *clairaudience/clairvoyance, détection de l'invisibilité, détection du mensonge, protection contre la mort* ;
4^e niveau : *domination, marque de la justice, mythes et légendes, renvoi*.

Bénédiction des écritures (Sur). Tous les traqueurs consacrés reçoivent un bonus de sainteté de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie 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 dégâts infligés par les attaques effectuées avec des armes ou à mains nues contre les cibles désignées. Ce bonus passe à +4 au niveau 5 et +6 au niveau 10.

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 niveau 3, le traqueur consacré dispose d'un bonus de +4 pour tous ses jets de sauvegarde contre les illusions.



Raina Derrilane, traqueuse consacrée

TABLE 2-25 : LE TRAQUEUR CONSACRÉ

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e
1	+1	+0	+0	+2	Bénédiction des écritures (+2), <i>détection du Chaos</i>	0	—	—	—
2	+2	+0	+0	+3	Vision sanctifiée	1	—	—	—
3	+3	+1	+1	+3	<i>Dissipation de la magie</i>	1	0	—	—
4	+4	+1	+1	+4	<i>Désespoir foudroyant</i>	1	1	—	—
5	+5	+1	+1	+4	Bénédiction des écritures (+4)	1	1	0	—
6	+6	+2	+2	+5	<i>Leurre</i>	1	1	1	—
7	+7	+2	+2	+5	—	2	1	1	0
8	+8	+2	+2	+6	Chasse implacable	2	1	1	1
9	+9	+3	+3	+6	—	2	2	1	1
10	+10	+3	+3	+7	Bénédiction des écritures (+6), <i>chasse infaillible</i>	2	2	2	1

Dissipation de la magie (Mag). Un traqueur consacré ayant atteint le niveau 3 peut utiliser la *dissipation de la magie* en tant que pouvoir magique. Il peut ajouter son bonus de bénédiction des écritures aux tests de dissipation quand il recourt à ce pouvoir. Il peut recourir à ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum de 1).

Désespoir foudroyant (Mag). Un traqueur consacré ayant atteint le niveau 4 peut recourir, sous forme de pouvoir magique, à l'équivalent du sort *désespoir foudroyant*, un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum de 1).

Leurre (Mag). À partir du niveau 6, un traqueur consacré peut recourir, sous forme de pouvoir magique, à l'équivalent du sort *leurre*, un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum de 1). Les effets sont toujours centrés sur le traqueur consacré.

Chasse implacable (Sur). À partir du niveau 8, si le traqueur consacré blesse sa proie et que celle-ci s'échappe, il est en mesure de déterminer la direction qu'elle a prise et de connaître la distance approximative qui le sépare d'elle (à 10 % près). Si sa cible se trouve à moins de 15 mètres de lui, le traqueur est capable de la localiser précisément. 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 recherchés soit concerné par la mission actuelle du traqueur.

Chasse infaillible (Sur). Au niveau 10, un traqueur ayant établi une chasse implacable peut l'intensifier jusqu'à une chasse infaillible. 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 infaillible à la fois, et elle ne peut concerner qu'un seul individu, ce qui oblige le traqueur consacré à renoncer à toute autre chasse infaillible 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, pas plus qu'il ne peut lui porter d'attaques sournoises. 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*, page 270 du *Manuel des Joueurs*).

Note de multiclassage : un paladin qui devient traqueur consacré peut continuer de progresser en tant que paladin.

EXEMPLE DE TRAQUEUR CONSACRÉ

Raina Derrilane. Halféline (f), roubard 1/rôdeur 5/traqueur consacré 3 ; FP 9 ; humanoïde de taille P ; DV 1d6+1 plus 5d8+5 plus 3d10+3 ; pv 54 ; Init +3 ; VD 6 m ; CA 21 (contact 14, pris au dépourvu 18) ; B.BA +8 ; Lutte +3 ; Att *hache de lancer* +1 de taille P (+7 corps à corps, 1d4) ou *arc long* +1 de taille P (+13 distance, 1d6/x3) ou *hache de lancer* +1 de taille P (+13 distance, 1d4) ; Out *hache de lancer* +1 de taille P (+7/+2 corps à corps, 1d4) ou *arc long* +1 de taille P (+13/+8 distance, 1d6/x3) ou *hache de lancer* +1 de taille P (+13 distance, 1d4) ; AS attaque sournoise (+1d6), ennemi juré (Extérieurs +4, gobelinoïdes +2), sorts, style de combat à distance ; Part bénédiction des écritures, compagnon animal (lien, transfert d'effet magique), *détection du Chaos*, *dissipation de la magie*, empathie sauvage

(+6), halfelin, recherche des pièges, vision sanctifiée ; AL LB ; JS Réf +10, Vig +6, Vol +6 (+10 contre les illusions) ; For 8, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 13.

Compétences et dons : Bluff +9, Concentration +9, Connaissances (folklore local) +8, Déguisement +12, Déplacement silencieux +5, Détection +10, Diplomatie +11, Escalade +1, Fouille +13, Intimidation +3, Maîtrise des cordes +7, Perception auditive +12, Renseignements +10, Saut +1, Survie +10 ; Arme de prédilection (arc long), Arme en main, Endurance^S, Pistage^S, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide^S.

Attaque sournoise (Ext). +1d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires pris au dépourvu situés à 9 mètres ou moins et contre ceux qui sont pris en tenaille par Raina. Les créatures dont on ne peut toucher les organes vitaux ou qui sont immunisées contre les coups critiques sont insensibles aux attaques sournoises.

Ennemi juré (Ext). Raina reçoit un bonus de +4 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle a affaire à des Extérieurs mauvais. Elle bénéficie également de ce même bonus aux jets de dégâts des armes contre ces créatures.

Contre les gobelinoïdes, elle bénéficie de bonus de même type, si ce n'est qu'ils ne sont que de +2.

Bénédiction des écritures (Sur). Raina reçoit un bonus de sainteté de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'elle cherche la cible désignée par l'église. Ce bonus s'applique également aux dégâts des armes.

Compagnon animal (Ext). Raina est accompagnée de son compagnon animal, une louve qu'elle appelle Argente (cf. *Manuel des Monstres*, page 277). La rôdeuse et la louve bénéficient des aptitudes spéciales lien et transfert d'effet magique.

Lien (Ext). Raina peut diriger Argente par une action libre. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec sa louve.

Transfert d'effet magique (Ext). Si elle le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) que Raina lance sur elle-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. De plus, elle peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle.

Détection du Chaos (Mag). Raina peut recourir à volonté à l'équivalent du sort *détection du Chaos* lancé par un prêtre de niveau 3.

Dissipation de la magie (Mag). Raina peut recourir à *dissipation de la magie* quatre fois par jour. Elle peut ajouter son bonus de bénédiction des écritures quand elle se sert de ce pouvoir contre les sorts ou les pouvoirs magiques d'une cible désignée par l'église.

Halfelin (Ext). Les halfelins reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et un bonus racial de +1 aux jets d'attaque effectués avec les armes de jet et les frondes.

Recherche des pièges (Ext). Raina peut effectuer un test de Fouille pour localiser un piège dont le DD associé est supérieur à 20.

Vision sanctifiée (Sur). Raina bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des illusions.

Sorts préparés de traqueur consacré (2/1 ; DD de sauvegarde égal à 14 + niveau du sort) : niveau 1 : *corde animée*, *déguisement* ; niveau 2 : *détection de pensées*.

Possessions : *chemise de mailles en mithral* +1, 2 *haches de lancer* +1 de taille P, *arc long composite* +1 de taille P, *anneau de protection* +1, *cape de résistance* +1, 40 flèches.



Illustration de Scott Rolter

Les dons sont l'un des nombreux moyens de développer un lien avec les divinités. Ce chapitre décrit plusieurs nouveaux dons et règles optionnelles pour les personnages de toutes classes. Il contient également une section sur les personnages dévots de niveau épique (comprenant des dons épiques et des conseils pour construire une progression épique aux classes de prestige).

LES DONNS

Les dons de cette section s'ajoutent à ceux du *Manuel des Joueurs*.

DONS DIVINS

Les dons divins exigent comme condition d'accès la possession du pouvoir de renvoi des morts-vivants. Ils sont donc destinés de facto aux prêtres, aux paladins de niveau 4 ou plus et aux membres des classes de prestige qui confèrent ce pouvoir.

En effet, les dons divins offrent de nouvelles façons de canaliser l'énergie positive ou négative qui est à la base du renvoi ou de l'intimidation des morts-vivants. Pour activer les avantages d'un don divin, le personnage doit dépenser au moins une utilisation quotidienne de son pouvoir de renvoi. Lorsque le personnage a épuisé ses tentatives de renvoi pour la journée, il ne peut plus se servir de ses dons divins. Le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants nécessite une action simple (sauf si le personnage possède un pouvoir spécial qui précise le contraire), mais l'activation d'un don divin peut exiger un autre

type d'action (bien qu'une action simple soit la plus souvent demandée). Néanmoins, il est impossible d'activer plus d'un don divin dans le même round ou de le faire dans un round où l'on a déjà tenté de renvoyer ou d'intimider des morts-vivants. (On peut par contre bénéficier des effets de plusieurs dons divins simultanément si leur durée dépasse le round.)

Le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants est un pouvoir surnaturel dont l'activation ne provoque pas d'attaque d'opportunité et qui est considéré comme une attaque. Un don divin est également un pouvoir surnaturel dont l'activation ne provoque pas d'attaque d'opportunité (à moins que le contraire ne soit indiqué dans la description du pouvoir) et qui n'est pas considéré comme une attaque (à moins qu'il ait pour effet d'infliger des dégâts directement à une cible). Par exemple, le don Science du châtement permet d'augmenter de 1d6 les dégâts d'un châtement, mais n'affecte pas directement un adversaire et n'est donc pas considéré comme une attaque.

Les paladins, en particulier, peuvent être intéressés par ces dons, car la puissance de leurs renvois est bien plus faible que celle de ceux des prêtres. Prendre un ou deux dons divins leur permet de mieux rentabiliser ce pouvoir, surtout si leur équipe comporte déjà un prêtre.

TABLE 3-1 : DONNÉS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Alignement renforcé	Alignement choisi	Bonus de +1 sur les DD de sauvegarde pour les sorts de l'alignement choisi
Amélioration de la magie curative	Degré de maîtrise de 4 en Premiers secours	Les sorts de guérison du PJ redonnent +2 pv par niveau de sort
Blessure spontanée	Sag 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), alignement autre que bon	Le PJ peut lancer des sorts de <i>blessure</i> spontanément
Convocation spontanée	Sag 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), alignement ayant au moins une composante neutre (NB, LN, N, CN ou NM)	Le PJ peut lancer des sorts de <i>convocation d'allié naturel</i> spontanément
Disciple profane	Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), faculté de lancer des sorts profanes, même alignement que le dieu choisi	Le PJ peut ajouter les sorts d'un domaine à la liste des sorts de sa classe
Domaine de prédilection	Accès au domaine choisi	Bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts pour un domaine
Extension de renvoi	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Le PJ peut renvoyer ou intimider un plus grand nombre de morts-vivants
Lanceur de sorts polyvalent	Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie	Bonus de +4 au niveau de lanceur de sort (mais ne peut dépasser son niveau global)
Renvoi rapide	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	Le PJ peut renvoyer ou intimider les morts-vivants par une action libre
Science du châtement	Cha 13, pouvoir de châtement	Les attaques de châtement du PJ obtiennent un alignement pour ignorer la RD et infligent +1d6 points de dégâts
Soins spontanés	Sag 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), alignement autre que mauvais	Le PJ peut lancer des sorts de <i>soins</i> spontanément
Vraie foi	Doit vénérer une divinité, les alignements du personnage et son dieu ne doivent pas avoir plus d'un cran de différence	Bonus de +3 sur un jet de sauvegarde une fois par jour
Dons divins		
Armes glorieuses	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ confère un alignement aux armes de ses alliés
Châtiment des élémentaires	Pouvoir de renvoi d'un certain type d'élémentaires	Le PJ peut châtier un élémentaire en dépensant une tentative de renvoi
Disciple du soleil	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, alignement bon	En dépensant deux tentatives de renvoi, le PJ détruit les morts-vivants plutôt que de les repousser
Guérison des élémentaires	Pouvoir d'intimidation d'un certain type d'élémentaires	Le PJ peut soigner les élémentaires en dépensant une tentative de renvoi
Guérison sainte	Degré de maîtrise de 8 en Premiers secours, pouvoir de renvoi des morts-vivants	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ peut conférer une guérison accélérée (3)
Métamagie divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants	En dépensant des tentatives de renvoi, le PJ peut lancer des sorts métamagiques
Puissance magique divine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, faculté de lancer des sorts divins du 1 ^{er} niveau	En dépensant des tentatives de renvoi, le PJ augmente son niveau de lanceur de sorts
Renforcement malfaisant	Pouvoir d'intimidation des morts-vivants	Les sorts de <i>blessure</i> voisins sont maximisés pour 1 round
Renforcement saint	Pouvoir de renvoi des morts-vivants	Les sorts de <i>soins</i> voisins sont maximisés pour 1 round
Spontanéité de domaine	Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, accès au domaine choisi	En dépensant une tentative de renvoi, le PJ peut lancer spontanément un sort de domaine

DONS DE FORME ANIMALE

Les dons de forme animale exigent comme condition d'accès la possession du pouvoir de forme animale. Ils sont donc destinés de facto aux druides de niveau 5 ou plus et aux membres des classes de prestige qui confèrent ce pouvoir.

Pour activer les avantages d'un don de forme animale, le personnage doit dépenser au moins une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale. Lorsque le personnage a épuisé son quota de ce pouvoir pour la journée, il ne peut plus se servir de ses dons de forme animale. Sauf mention contraire, l'utilisation du pouvoir de forme animale ou l'activation d'un don de forme animale constitue une action simple. Il est impossible d'activer plus d'un don de forme animale dans le même round ou de le faire dans un round où l'on a déjà utilisé son pouvoir de forme animale (on peut par contre bénéficier des effets de plusieurs dons de forme animale simultanément si leur durée dépasse le round.)

Un don de forme animale est un pouvoir surnaturel dont l'activation ne provoque pas d'attaque d'opportunité (à moins que le contraire ne soit indiqué dans sa description) et qui n'est pas considéré comme une attaque (à moins qu'il ait pour effet d'infliger des dégâts directement à une cible). Par exemple, le don Griffes du grizzly permet de porter des attaques de griffes, mais n'affecte pas directement un adversaire et n'est donc pas considéré comme une attaque.

AILES DE L'AIGLE [FORME ANIMALE]

Il peut pousser des ailes au personnage, capables de le porter dans les airs avec la grâce d'un aigle.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir des ailes pendant une heure. Il vole à une vitesse de 18 mètres et avec une manœuvrabilité moyenne.

TABLE 3-1 : DONS (SUITE)

Don de création d'objets	Conditions	Avantage
Sanctification de reliques	Un autre don de création d'objets	Le PJ peut créer des objets magiques soutenus par un lien particulier avec une divinité
Don de métamagie	Conditions	Avantage
Contact magique à distance	—	Un sort de contact devient un rayon de 9 m de portée
Incantation accélérée	—	Le PJ peut réduire les temps d'incantation particulièrement longs
Sort consacré	Alignement bon	Le sort obtient le registre du Bien
Sort corrompu	Alignement mauvais	Le sort obtient le registre du Mal
Sort transdimensionnel	—	Le sort affecte les créatures intangibles, éthérées ou d'ombre
Don de forme animale	Conditions	Avantage
Ailes de l'aigle	Pouvoir de forme animale	Il pousse des ailes au PJ pendant 1 heure
Bond du lion	Pouvoir de forme animale	Permet une attaque à outrance à la fin d'une charge
Course du guépard	Pouvoir de forme animale	La vitesse du PJ passe à 15 m pendant une heure
Férocité du sanglier	Pouvoir de forme animale	Le PJ peut continuer à se battre à 0 pv ou moins
Forme animale accélérée	Dex 13, pouvoir de forme animale	La transformation en forme animale prend une action de mouvement
Formes animales supplémentaires	Pouvoir de forme animale	Deux utilisations supplémentaires de forme animale par jour
Griffes du grizzly	Pouvoir de forme animale	Le PJ obtient des griffes pendant 1 heure
Impassibilité du chêne	Pouvoir de forme animale (plantes)	Le PJ obtient les immunités des plantes
Nage du poisson	Pouvoir de forme animale	Le PJ obtient des branchies pendant 1 heure
Rage du glouton	Pouvoir de forme animale	Le personnage peut entrer en rage lorsqu'il est blessé
Résilience de l'éléphant	Pouvoir de forme animale (taille G)	Bonus d'armure naturelle de +7 pendant 10 minutes
Venin du serpent	Pouvoir de forme animale	Le PJ obtient une morsure venimeuse pendant 1 minutes

ALIGNEMENT RENFORCÉ [GÉNÉRAL]

En même temps que ce don, le personnage doit choisir une composante d'alignement. Il ne peut choisir une composante que si elle apparaît dans son propre alignement. Il est plus difficile de résister aux sorts du registre correspondant lancés par le personnage.

Condition. Alignement choisi.

Avantage. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts appartenant au registre de l'alignement choisi (Bien, Chaos, Loi ou Mal) bénéficie d'un bonus de +1. Ce bonus ne se cumule pas avec celui d'autres dons d'École renforcée ou d'Alignement renforcé.

Spécial. Ce don peut être choisi deux fois, en choisissant ses deux composantes d'alignement.

AMÉLIORATION DE LA MAGIE CURATIVE [GÉNÉRAL]

Les sorts de soins du personnage sont particulièrement efficaces.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Premiers secours.

Avantage. Le montant des points de vie rendus par les sorts d'Invocation [guérison] du personnage augmente de +2 points par niveau du sort. Par exemple, lorsqu'un prêtre de niveau 1 possédant ce don lance un sort de soins légers, il redonne 1d8+3 pv.

ARMES GLORIEUSES [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie positive ou négative pour conférer un alignement aux armes de ses alliés.

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi ou d'intimidation pour conférer un alignement à toutes les armes de corps à corps (y compris les armes naturelles) de ses alliés dans un rayonnement de 18 mètres de rayon. Les armes deviennent bonnes si le personnage canalise l'énergie positive ou mauvaises s'il canalise l'énergie négative. Cela leur permet d'ignorer la réduction des dégâts correspondante. Les effets durent jusqu'à la fin du prochain tour de jeu du personnage.

BLESSURE SPONTANÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut utiliser l'énergie d'un sort préparé pour lancer un sort de *blessure*.

Conditions. Sag 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), alignement autre que bon, faculté de lancer au moins un sort de *blessure*.

Avantage. Comme un prêtre, le personnage peut spontanément convertir un sort préparé en un sort de *blessure* de même niveau (ou inférieur) apparaissant sur la liste de sorts de sa classe. Il est cependant limité à un nombre de conversions par jour égal à son bonus de Sagesse.

BOND DU LION [FORME ANIMALE]

Les charges du personnage peuvent s'achever par un déchaînement d'attaques.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Lors d'une charge, le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale (par une action libre) pour lui permettre d'effectuer une attaque à outrance à la fin de la charge (au lieu d'une attaque simple).

Normal. Sans ce don, seule une attaque simple est possible à la fin d'une charge.

CHÂTIMENT DES ÉLÉMENTAIRES [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie élémentaire afin d'infliger des dégâts supplémentaires aux créatures d'un certain sous-type d'élément.

Condition. Pouvoir de renvoi d'un certain type d'élémentaires.

Avantage. Une fois par round et par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi lors d'une attaque au corps à corps contre une créature ayant le sous-type élémentaire normalement affecté par le renvoi. Si l'attaque réussit, elle bénéficie alors d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (ou d'une autre classe octroyant le pouvoir d'intimidation élémentaire). Si l'attaque rate, la tentative de renvoi est tout de même perdue, sans effet supplémentaire.

Par exemple, un prêtre ayant accès au domaine du Feu peut utiliser ce don pour attaquer un élémentaire de l'Eau ou n'importe quelle créature appartenant au sous-type de l'Eau (puisque ce sont les créatures affectées par son pouvoir de renvoi élémentaire).

Spécial. Il faut dépenser expressément une tentative de renvoi élémentaire du bon sous-type (Air, Eau, Feu, Terre) pour activer le don. Contrairement aux autres dons divins, il ne fonctionne pas avec d'autres formes de renvoi ou d'intimidation (par exemple ceux qui affectent les morts-vivants).

CONTACT MAGIQUE À DISTANCE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts de contact sans avoir à toucher physiquement la cible.

Avantage. Un sort de contact modifié par le biais de ce don génère un rayon d'une portée de 9 mètres, qui nécessite une attaque de contact à distance réussie pour affecter sa cible. Un sort de contact magique à distance nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

CONVOCATION SPONTANÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut utiliser l'énergie d'un sort préparé pour lancer un sort de *convocation d'allié naturel*.

Conditions. Sag 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (nature), alignement ayant au moins une composante neutre (NB, LN, N, CN ou NM), faculté de lancer au moins un sort de *convocation d'alliés naturels*.

Avantage. Comme un druide, le personnage peut spontanément convertir un sort préparé en un sort de *convocation d'alliés naturels* de même niveau (ou inférieur) apparaissant sur la liste de sorts de sa classe. Il est cependant limité à un nombre de conversions par jour égal à son bonus de Sagesse.

COURSE DU GUÉPARD [FORME ANIMALE]

Le personnage est capable de sprints rivalisant avec ceux du guépard.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir une vitesse de déplacement au sol de base de 15 mètres pendant une heure. Une unique fois durant ce temps, il peut se déplacer de dix fois sa vitesse de déplacement au sol dans le cadre d'une charge.

DISCIPLE DU SOLEIL [DIVIN]

Le personnage peut détruire les morts-vivants plutôt que de simplement les repousser.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, alignement bon.

Avantage. Lors d'un renvoi des morts-vivants, le personnage peut décider de dépenser deux utilisations quotidiennes de son pouvoir au lieu d'une. Les morts-vivants affectés sont alors détruits plutôt que repoussés.

DISCIPLE PROFANE [GÉNÉRAL]

Lorsqu'un personnage acquiert ce don, il doit choisir un dieu et un des domaines accessibles aux prêtres de ce dieu. Il peut alors lancer les sorts du domaine choisi en tant que sorts profanes.

Conditions. Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), faculté de lancer des sorts profanes, même alignement que le dieu choisi.

Avantage. Les sorts de la liste du domaine choisi s'ajoutent à celle de la classe de lanceur de sorts profane du personnage. Dans le cas où celui-ci posséderait plusieurs classes pratiquant la magie profane, il doit choisir à laquelle s'applique le don et ne peut changer ce choix plus tard.

Le personnage peut ensuite apprendre ces sorts de domaine profane selon la méthode habituelle pour sa classe (en les ajoutant dans son grimoire pour un magicien, à l'occasion d'un passage de niveau pour un ensorceleur et ainsi de suite). Pour préparer ou lancer un sort de domaine profane connu, le personnage doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort. De même, le DD de sauvegarde contre les sorts de domaine profane est déterminé en utilisant la Sagesse du personnage, quelle que soit la caractéristique primordiale de sa classe de lanceur de sorts profanes.

Chaque jour, il n'est possible de préparer et lancer qu'un seul sort de domaine profane de chaque niveau.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en sélectionnant un autre domaine du même dieu (ou le même domaine et une autre classe de lanceur de sorts profanes). Par exemple, un personnage choisissant d'abord Héronéus et le domaine du Bien peut, plus tard, choisir le domaine de la Loi ou de la Guerre. Il lui est impossible de choisir le domaine de la Protection, car il n'est pas accessible aux prêtres d'Héronéus.

DOMAINE DE PRÉDILECTION [GÉNÉRAL]

Les méandres subtils du pouvoir accordé par les dieux n'ont plus aucun secret pour le personnage.

Condition. Accès au domaine choisi.

Avantage. Lorsque le personnage acquiert ce don, il doit également choisir un de ses domaines de prêtre. Il bénéficie alors d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts lorsqu'il lance un sort de la liste de ce domaine. Ce bonus s'applique pour percer l'éventuelle résistance à la magie de la cible, ainsi que pour les données variant selon le niveau (comme la durée, la portée ou les dégâts).

Seuls les sorts effectivement lancés en tant que sort de domaine sont affectés ; si le sort appartient également à la liste générale de sa classe et qu'il le prépare sur un emplacement de sort général, il ne bénéficie pas du bonus.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en sélectionnant un domaine différent (ses effets ne se cumulent pas sur le même domaine).

EXTENSION DE RENVOI [GÉNÉRAL]

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

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Lors d'une tentative réussie de renvoi ou d'intimidation, le résultat du jet d'efficacité est multiplié par 1,5 (après avoir ajouté normalement les modificateurs de niveau et de Charisme).

FÉROCITÉ DU SANGLIER [FORME ANIMALE]

Même à l'article de la mort, le personnage peut continuer à se battre.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Lorsque le total de points de vie du personnage est réduit à 0 ou moins (mais qu'il est encore vivant), il peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale

pour continuer à agir pendant une minute comme s'il n'était pas hors de combat ou mourant. Il s'agit d'une action libre qui peut être entreprise même en dehors du tour de jeu du personnage.

Normal. Un personnage amené à 0 point de vie est hors de combat et ne peut entreprendre qu'une action de mouvement ou une action simple chaque round. S'il est réduit entre -1 et -9 points de vie, il est mourant et tombe inconscient.

FORME ANIMALE ACCÉLÉRÉE [FORME ANIMALE]

Les transformations en forme animale du personnage sont plus rapides et plus faciles.

Conditions. Dex 13, pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut activer son pouvoir de forme animale par une action de mouvement.

Normal. Prendre une forme animale nécessite habituellement une action simple.

FORMES ANIMALES SUPPLÉMENTAIRES [FORME ANIMALE]

Le personnage peut prendre une forme animale plus souvent.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de forme animale deux fois de plus par jour qu'il n'est normalement possible. S'il est également capable d'utiliser ce pouvoir pour se transformer en élémentaire, il bénéficie d'une utilisation supplémentaire de ce type par jour.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, et ses effets se cumulent.

GRIFFES DU GRIZZLY [FORME ANIMALE]

Les ongles du personnage peuvent se transformer en griffes aussi terribles que celles d'un ours.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de forme animale pour obtenir deux attaques naturelles principales de griffes pendant une heure. Ses jets d'attaques ne subissent pas de malus et l'intégralité d'un éventuel bonus de Force s'applique aux jets de dégâts. Les griffes infligent des dégâts perforants et tranchants égaux à ceux d'une épée courte de la taille du personnage (soit 1d6 s'il est de taille M et 1d4 s'il est de taille P).

Spécial. Si le personnage dispose naturellement d'une attaque de griffes, l'utilisation de ce don les remplace (il n'y a pas cumul).

GUÉRISON DES ÉLÉMENTAIRES [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie élémentaire afin de soigner les créatures d'un certain sous-type d'élément.

Condition. Pouvoir d'intimidation d'un certain type d'élémentaires.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative d'intimidation pour générer une aura curative dans un rayonnement de 18 mètres de rayon. Toutes les créatures ayant le sous-type élémentaire normalement affecté par l'intimidation récupèrent plutôt 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux de prêtre (ou d'une autre classe octroyant le pouvoir d'intimidation élémentaire).

Par exemple, un prêtre ayant accès au domaine du Feu peut utiliser ce don pour soigner un élémentaire du Feu ou n'importe quelle créature appartenant au sous-type du Feu (puisque ce sont

les créatures affectées par son pouvoir d'intimidation élémentaire).

Spécial. Il faut dépenser expressément une tentative d'intimidation élémentaire du bon sous-type (Air, Eau, Feu, Terre) pour activer le don. Contrairement aux autres dons divins, il ne fonctionne pas avec d'autres formes de renvoi ou d'intimidation (par exemple celles qui affectent les morts-vivants).

GUÉRISON SAINTE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie positive pour conférer aux créatures vivantes proches une vitesse de guérison surnaturelle.

Conditions. Degré de maîtrise de 8 en Premiers secours, pouvoir de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Par une action complexe, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi des morts-vivants pour conférer le pouvoir de guérison accélérée (3) à toutes les créatures vivantes dans un rayonnement de 18 mètres de rayon. Les effets durent pendant un nombre de rounds égal à 1 + le modificateur de Charisme du personnage (1 round minimum).

IMPASSIBILITÉ DU CHÊNE [FORME ANIMALE]

Le personnage peut devenir aussi résistant qu'un arbre majestueux.

Condition. Pouvoir de forme animale (plantes).

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de forme animale pour obtenir pendant 10 minutes l'immunité aux coups critiques, aux poisons, au sommeil, à la paralysie, à la métamorphose et à l'étourdissement. Il bénéficie également d'une grande stabilité, qui lui confère un bonus de +8 sur les tests joués pour résister à un croc-en-jambe ou une bousculade.

INCANTATION ACCÉLÉRÉE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer plus rapidement les sorts ayant un temps d'incantation particulièrement long.

Avantage. Seuls les sorts dont le temps d'incantation dépasse une action simple peuvent être accélérés. Un sort dont le temps d'incantation est d'un round entier peut être lancé par une action simple lorsqu'il est accéléré. Un sort dont le temps d'incantation se mesure en rounds peut être lancé par une action complexe lorsqu'il est accéléré. Un sort dont le temps d'incantation se mesure en minutes ou en heures peut être lancé en une seule minute ou une seule heure (respectivement) lorsqu'il est accéléré. Un sort à incantation accélérée nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial. Seul un sort dont le temps d'incantation est d'un round complet peut être à la fois modifié par ce don puis par Incantation rapide (ce qui permet de le lancer par une action libre). Ce don peut être utilisé sur un sort lancé spontanément, mais uniquement si son temps d'incantation original est déjà d'au moins un round entier.

LANCEUR DE SORTS POLYVALENT [GÉNÉRAL]

En même temps que ce don, le personnage doit choisir une de ses classes de lanceur de sorts. La puissance des sorts de cette classe augmente alors, compensant en partie un éventuel multiclassage.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Art de la magie.

Avantage. Le niveau de lanceur de sorts du personnage pour l'une de ses classes augmente de +4, mais sans dépasser son niveau global. Néanmoins, même si le personnage ne peut bénéficier du

bonus entier immédiatement, il en obtiendra les avantages en prenant des niveaux supplémentaires dans une classe autre que celle choisie.

Par exemple, un humain prêtre 5/guerrier 3 qui choisit ce don augmente son niveau de lanceur de sorts de prêtre de 5 à 8 (son niveau global). S'il obtient par la suite un niveau supplémentaire de guerrier, il bénéficie alors du bonus entier et donc d'un niveau de lanceur de sorts de 9.

Un personnage qui appartient à plusieurs classes pratiquant la magie (comme un barde/ensorceleur ou un rôdeur/druide) doit choisir à quelle classe s'applique le bonus. Il ne peut pas changer ce choix plus tard.

Le bonus au niveau de lanceur de sorts n'affecte pas le quota de sorts pouvant être lancés chaque jour ou le nombre de sorts connus, mais il permet de percer plus facilement la résistance à la magie et augmente les données variant selon le niveau (portée, durée, dégâts et ainsi de suite).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en choisissant une classe différente (ses effets ne se cumulent pas sur la même classe). Par exemple, un prêtre 4/magicien 5 ayant choisi deux fois ce don jette ses sorts de prêtre au niveau 8 et ses sorts de magicien au niveau 9.

MÉTAMAGIE DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser son énergie vers ses sorts divins pour augmenter leur puissance.

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Lorsque le personnage acquiert ce don, il doit également choisir un don de métamagie. Les avantages de Métamagie divine ne s'appliquent qu'au don choisi. Par une action libre, le personnage peut prendre l'énergie du renvoi ou de l'intimidation des morts-vivants pour la rediriger vers l'application du don de métamagie choisi à un sort connu. Il doit dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir, plus une par niveau de sort supplémentaire exigé habituellement par le don métamagique. Puisque l'énergie nécessaire est fournie par les renvois, le niveau de l'emplacement de sort ne change pas.

Par exemple, Jozan le prêtre pourrait sacrifier trois tentatives de renvoi pour lancer un *châtiment sacré* d'une Extension d'effet, même s'il l'a préparé en tant que sort du niveau 4.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en choisissant un autre don métamagique.

NAGE DU POISSON [FORME ANIMALE]

Le personnage peut respirer et nager sous l'eau comme un poisson.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir des branchies pendant une heure. Il peut alors respirer sous l'eau, tout en conservant la possibilité de respirer à l'air libre. Une peau se forme entre ses doigts qui lui permet de nager à une vitesse de 12 mètres et lui confère un bonus de +8 sur ses tests de Natation.

PUISSANCE MAGIQUE DIVINE [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie positive ou négative pour améliorer la force de ses sorts.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, faculté de lancer des sorts divins du 1^{er} niveau.

Avantage. Par une action libre, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi et effectuer un test de renvoi avec un bonus spécial de +3 (et tous les modificateurs habituels). Le résultat du test de renvoi est ensuite appliqué en tant que modificateur au niveau de lanceur de sorts du personnage pour le prochain sort divin qu'il lance pendant ce round.

Par exemple, si un prêtre utilise ce don et obtient un 16 sur son test de renvoi, il bénéficie d'un bonus de +2 sur son niveau de lanceur de sorts pour le prochain sort divin qu'il lance dans le round. S'il avait obtenu un 8, il aurait eu un malus de -1.

Si le personnage ne lance par de sort divin avant son prochain tour de jeu, la modification est annulée. Ce don est sans effet sur les sorts de magie profane.

RAGE DU GLOUTON [FORME ANIMALE]

Le personnage peut entrer en rage lorsqu'il est blessé.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Si le personnage a subi des dégâts lors du round précédent, il peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale (par une action libre) pour entrer en rage pendant 5 rounds. Il obtient alors un bonus de +2 en Force, un bonus de +2 en Constitution et un malus de -2 à la CA. Le personnage ne peut pas mettre un terme volontairement à la rage.

RENFORCEMENT MALFAISANT [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie négative pour augmenter l'efficacité des sorts de *blessure* lancés à sa proximité.

Condition. Pouvoir d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative d'intimidation des morts-vivants pour générer une aura d'énergie négative dans un rayonnement de 18 mètres de rayon jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Tout sort de la famille de *blessure* lancé contre une créature située dans l'aire d'effet bénéficie des avantages du don Quintessence des sorts, sans ajustement sur le niveau du sort ou son temps d'incantation.

RENFORCEMENT SAINT [DIVIN]

Le personnage peut canaliser l'énergie positive pour augmenter l'efficacité des sorts de *soins* lancés à sa proximité.

Condition. Pouvoir de renvoi des morts-vivants.

Avantage. Par une action simple, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi des morts-vivants pour générer une aura d'énergie positive dans un rayonnement de 18 mètres de rayon jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu. Tout sort de la famille de *soins* lancé sur une créature située dans l'aire d'effet bénéficie des avantages du don Quintessence des sorts, sans ajustement sur le niveau du sort ou son temps d'incantation.

RENOI RAPIDE [GÉNÉRAL]

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

Condition. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

SANCTIFICATION DE RELIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut créer des objets magiques soutenus par un lien particulier avec une divinité.

Condition. Un autre don de création d'objets.

Avantage. Les reliques sont des objets magiques (souvent des objets merveilleux, mais pas toujours) qui tirent leurs pouvoirs d'un lien sacré avec un dieu en particulier. Elles sont décrites dans le Chapitre 4.

SCIENCE DU CHÂTIMENT [GÉNÉRAL]

Les attaques de châtement du personnage infligent plus de dégâts à certains adversaires, et peuvent blesser les créatures bénéficiant d'une réduction des dégâts ignorée par les armes alignées.

Conditions. Cha 13, pouvoir de châtement.

Avantage. Les attaques de châtement du personnage sont considérées comme alignées pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts et elles infligent +1d6 points de dégâts aux cibles d'un alignement déterminé.

Si le pouvoir de châtement est associé à un alignement, alors les dégâts supplémentaires s'appliquent aux créatures de cet alignement et l'attaque est considérée comme ayant l'alignement opposé à celui du châtement. Par exemple, si un paladin possède ce don, son châtement du Mal inflige des dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais et son arme est considérée d'alignement bon. Par contre, le châtement du Bien d'un chevalier noir inflige des dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon et l'arme utilisée est considérée d'alignement mauvais.

Si le pouvoir de châtement n'est associé à aucun élément, le personnage doit choisir une composante d'alignement (Bien, Chaos, Loi, Mal) en même temps que le don. Ses attaques de châtement sont considérées comme ayant cet alignement et les dégâts supplémentaires s'appliquent aux créatures de

l'alignement opposé. Le personnage ne peut choisir une composante que si elle apparaît dans son propre alignement. Une fois que le choix est fait, il ne peut être changé. Si le personnage change plus tard d'alignement et que la composante choisie n'apparaît plus, il perd les avantages du don. Par exemple, un prêtre loyal neutre de Saint Cuthbert ayant accès au domaine de la Destruction et possédant ce don ne peut choisir que la Loi (ses châtements sont considérés comme étant loyaux et ils infligent des dégâts supplémentaires aux créatures chaotiques).

Spécial. Si le personnage dispose de plusieurs formes de châtements différents, les effets du don s'appliquent à chacune d'entre elles. Il est dans ce cas possible de choisir des alignements différents pour chacun des pouvoirs de châtement (dans les



Un sort d'appel de la foudre corrompu

Avantage. Les tentatives de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants ne demandent au personnage qu'une action libre (au lieu d'une action simple). Il ne peut tout de même effectuer qu'une tentative par round. Renvoi rapide ne permet pas d'activer les dons divins plus rapidement.

RÉSILIENCE DE L'ÉLÉPHANT [FORME ANIMALE]

Le personnage peut donner à sa peau une solidité équivalente à celle des éléphants.

Condition. Pouvoir de forme animale (taille G).

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de son pouvoir de forme animale pour obtenir un bonus d'armure naturelle de +7 pendant 10 minutes. Ce bonus ne se cumule pas avec d'autres formes d'armure naturelle.

limites indiquées ci-dessus). Par exemple, un prêtre/paladin ayant accès au domaine de la Destruction doit choisir le Bien pour son châtement du Mal, mais peut choisir la Loi pour le pouvoir accordé de Destruction.

SOINS SPONTANÉS [GÉNÉRAL]

Le personnage peut utiliser l'énergie d'un sort préparé pour lancer un sort de soins.

Conditions. Sag 13, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), alignement autre que mauvais, faculté de lancer au moins un sort de soin.

Avantage. Comme un prêtre, le personnage peut spontanément convertir un sort préparé en un sort de soins de même niveau (ou inférieur) apparaissant sur la liste de sorts de sa classe. Il est cependant limité à un nombre de conversions par jour égal à son bonus de Sagesse.

SORT CONSACRÉ [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable d'imprégner ses sorts de l'énergie brute du Bien.

Condition. Alignement bon.

Avantage. Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Bien. De plus, s'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (on arrondit à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Par exemple, une *tempête de feu* lancée par un prêtre de niveau 16 inflige 16d6 points de dégâts dont la moitié par le feu et l'autre par la force du pouvoir divin. Ainsi, les créatures immunisées contre le feu subissent tout de même la moitié des dégâts. Un sort consacré nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

SORT CORROMPU [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut transformer l'un de ses sorts en une manifestation du Mal.

Condition. Alignement mauvais.

Avantage. Un sort modifié par le biais de ce don acquiert le registre du Mal. De plus, s'il inflige des dégâts, la moitié de ceux-ci (on arrondit à l'entier inférieur) émanent d'une source divine et ne sont pas sujets à une résistance ou une immunité contre les attaques d'énergie destructive. Un sort corrompu nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

SORT TRANSDIMENSIONNEL [MÉTAMAGIE]

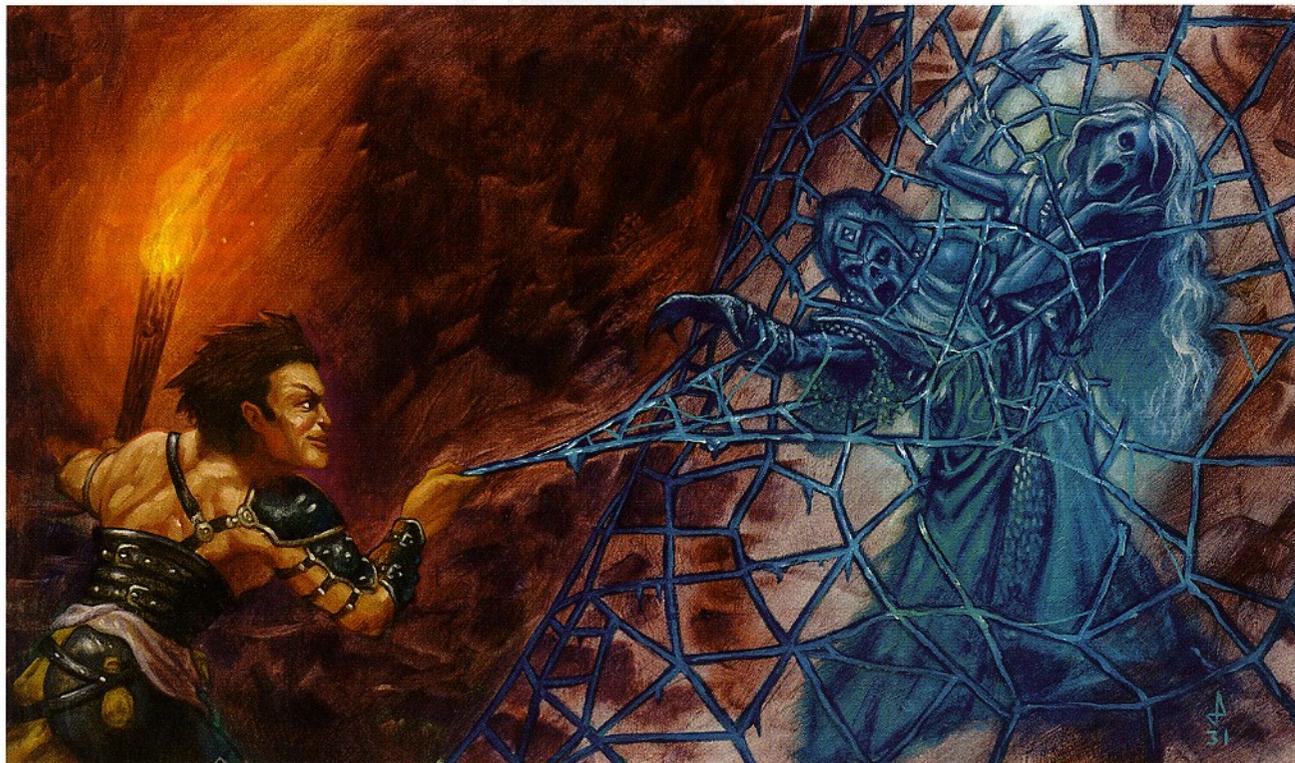
Le personnage est capable de lancer des sorts qui traversent les barrières dimensionnelles pour frapper des cibles se trouvant sur un plan coexistant ou dans un espace extradimensionnel dont l'entrée se trouve dans la zone d'effet.

Avantage. Les effets d'un sort transdimensionnel s'appliquent totalement et normalement aux créatures intangibles ou situées sur le plan Éthéré ou le plan de l'Ombre ou dans un espace extradimensionnel dans la zone d'effet. Cela comprend les créatures éthérées, les fantômes manifestés, les créatures sous *clignotement*, en cours de traversée des ombres ou installées dans l'espace extradimensionnel d'une *corde enchantée* ou d'un *trou portable*.

Le personnage doit percevoir une créature pour la choisir comme cible d'un sort, mais ce n'est pas une obligation pour les sorts à zone d'effet comme les cônes, les rayonnements, les émanations ou les étendues.

Un sort transdimensionnel nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Normal. Seuls les sorts et effets de force peuvent affecter les créatures éthérées. Les créatures intangibles ont 50% de chances



Un sort de toile d'araignée transdimensionnel



d'ignorer les effets d'un sort ou effet tangible n'appartenant pas au registre de force. Les créatures situées sur le plan de l'Ombre ou dans un espace extradimensionnel ne peuvent être atteintes par des attaques provenant du plan Matériel.

SPONTANÉITÉ DE DOMAINE [DIVIN]

Le personnage connaît si bien les sorts d'un de ses domaines qu'il est capable de les lancer sans les préparer, en utilisant l'énergie d'autres sorts.

Conditions. Pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants, accès au domaine choisi.

Avantage. Lorsque le personnage acquiert ce don, il doit également choisir un de ses domaines de prêtre. Il peut dorénavant convertir un sort divin préparé en un sort de la liste du domaine choisi. Il doit dépenser un sort de niveau égal ou supérieur ainsi qu'une tentative de renvoi. Cette conversion est par ailleurs semblable à l'incantation spontanée des sorts de soins par les prêtres.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en choisissant un domaine différent.

VENIN DU SERPENT [FORME ANIMALE]

Comme une vipère, les morsures du personnage peuvent inoculer un venin.

Condition. Pouvoir de forme animale.

Avantage. Le personnage peut dépenser une utilisation quotidienne de forme animale pour obtenir une attaque naturelle secondaire de morsure pendant une heure. Ses jets d'attaques subissent un malus de -5 et seule la moitié d'un éventuel bonus de Force s'applique aux jets de dégâts. La morsure inflige des dégâts contondants, perforants et tranchants égaux à ceux d'une dague de la taille du personnage (soit 1d4 s'il est de taille M et 1d3 s'il est de taille P). De plus, la morsure est venimeuse (jet de Vigueur DD 10 + 1/2 des DV du personnage + le modificateur de Con du personnage ; effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 points de Con).

Spécial. Si le personnage dispose naturellement d'une attaque de morsure, l'utilisation de ce don lui ajoute seulement le venin (il n'y a pas cumul des dégâts).

VRAIE FOI [GÉNÉRAL]

Le personnage est récompensé pour sa dévotion inconditionnelle envers son dieu.

Conditions. Doit avoir choisi de vénérer une divinité unique (plutôt qu'un panthéon ou un concept), les alignements du personnage et son dieu ne doivent pas avoir plus d'un cran de différence.

Avantage. Une fois par jour, alors qu'il est sur le point d'effectuer un jet de sauvegarde, le personnage peut déclarer qu'il utilise ce don pour bénéficier d'un bonus d'intuition de +3 sur ce jet.

La Vraie foi permet également d'utiliser les reliques du dieu qu'on vénère (cf. *Reliques*, page 91).

OPTION : DONS PIEUX

Les dons pieux sont associés à une réserve de points de Foi qui les alimente pour obtenir divers bonus et effets durant le jeu. À moins que le contraire ne soit précisé, il n'est possible de dépenser qu'un point de Foi par round. Cette dépense n'exige aucune action et peut même se faire en dehors du tour de jeu du personnage, mais par contre, l'action modifiée par le biais de la Foi peut

être une action (dans ce cas, la description du don l'indique).

Les dons pieux imposent de sérieuses contraintes sur le comportement des personnages des joueurs et reposent sur le jugement du MD. Ils peuvent ne pas être adaptés à toutes les campagnes.

Dons pieux	Conditions	Avantage
Âme pieuse	degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion)	Dépenser 1 point de Foi confère +1d6 à une attaque, une sauvegarde ou un test
Défense pieuse	degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion)	Dépenser 1 point de Foi permet d'éviter des dégâts mortels
Élan magique pieux	degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion)	Dépenser 2 points de Foi augmente son DD de sauvegarde

Gagner des points de Foi. Un personnage obtient des points de Foi lorsque ses actions font avancer la cause de la religion ou de la philosophie qu'il s'est choisie. C'est au MD de fixer la quantité de points reçue en fonction de l'ampleur de la tâche accomplie et de la sincérité de ses convictions.

Pour donner un ordre d'idée, un personnage peut gagner en moyenne chaque niveau un nombre de points de Foi égal à 5 + la moitié de son niveau global. Dans les faits, ce nombre variera énormément en fonction de ses actions et des aventures auxquelles il participe (toutes ne seront pas liées aux intérêts de sa religion).

Le MD a tout pouvoir pour décider des points de Foi qu'il distribue (généralement à la fin d'une séance, mais parfois aussi juste après une action d'éclat). La table suivante donne quelques indications pour le guider.

TABLE 3-2 : ATTRIBUTION DES POINTS DE FOI

Circonstances	Récompense
Faire preuve de sa foi face à un PNJ ou un PJ <i>Exemples</i> : faire du prosélytisme, faire un serment au nom de son dieu, faire référence à un chant ou un texte religieux.	1 par séance
Résoudre un problème éthique important en fonction de sa religion ou de sa philosophie <i>Exemples</i> : déterminer le sort de prisonniers, enfreindre ou suivre les lois locales, choisir entre deux façons de résoudre une action	1
Réussir une quête mineure pour sa religion ou sa philosophie <i>Exemples</i> : soigner les arbres malades d'une forêt (Elhonna), amener un vizir félon devant la justice (Héronéus), prendre un village-clairière elfe (Gruumsh)	3
Réussir une quête importante pour sa religion ou sa philosophie <i>Exemples</i> : explorer la vallée des Anciens Vigilants (Fharlanghn), retrouver la masse d'arme de vengeance implacable (Saint Cuthbert), créer une vaste conspiration dans la cour royale (Vecna)	5
Réussir une quête capitale pour sa religion ou sa philosophie <i>Exemples</i> : établir une nouvelle patrie pour des elfes errants (Corellon Larethian), fabriquer l'artefact de l'étincelle de l'astre véritable (Pélor), saccager les terres civilisées avec une armée d'humanoïdes (Érythnul)	7
Contre les plans locaux d'une religion rivale <i>Exemples</i> : dévoiler une secte mineure, piller un temple rival, défaire un PNJ dont les projets sont opposés à ceux de sa religion.	2
Contre les plans nationaux d'une religion rivale <i>Exemples</i> : contrecarrer un complot contre sa religion ou l'un de ses notables, défendre une nation contre une invasion, empêcher l'infiltration de monstres hostiles.	4
Contre les plans mondiaux d'une religion rivale <i>Exemples</i> : détruire un artefact détestable, empêcher l'invasion d'Externiers hostiles, empêcher l'ascension divine d'un PNJ rival.	6

Âme pieuse [pieux]

En respectant les préceptes de sa religion ou de sa philosophie, le personnage obtient un coup de pouce lorsqu'il en a besoin.

Condition. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Avantage. Le personnage peut dépenser un point de Foi pour obtenir un bonus de +1d6 au résultat du d20 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou un test quelconque. Il peut décider d'utiliser ce don même après avoir lancé le d20 et vu le résultat obtenu, tant que le MD n'a pas encore annoncé l'échec ou la réussite de l'action. Il est possible de dépenser plusieurs points de Foi de cette façon en une seule fois.

Spécial. Lorsqu'un personnage choisit ce don, il obtient 4 points de Foi. Il a également la possibilité d'en gagner selon les règles précédentes.

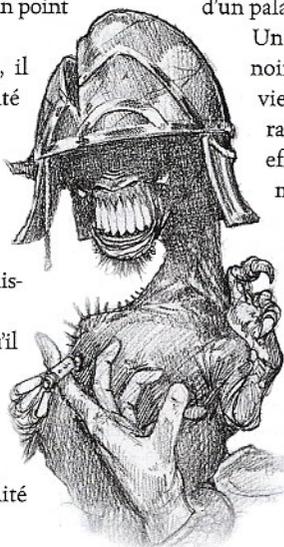
Défense pieuse [pieux]

La connexion du personnage à une entité supérieure qui lui procure parfois des intuitions qui le sauvent d'une mort certaine.

Condition. Degré de maîtrise de 2 en Connaissances (religion).

Avantage. Lorsque le personnage subit des dégâts qui devraient l'amener à 0 point de vie ou moins, il peut dépenser un point de Foi pour diviser par deux les dégâts subis.

Spécial. Lorsqu'un personnage choisit ce don, il obtient 4 points de Foi. Il a également la possibilité d'en gagner selon les règles précédentes.



Élan magique pieux [pieux]

Le personnage peut utiliser la force de sa foi pour renforcer un sort qu'il lance à un moment critique.

Condition. Degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion).

Avantage. En dépensant 2 points de Foi lorsqu'il lance un sort, le personnage peut conférer un bonus de +1d6 au DD de sauvegarde contre son sort ou à son niveau de lanceur de sorts pour ce sort uniquement.

Spécial. Lorsqu'un personnage choisit ce don, il obtient 4 points de Foi. Il a également la possibilité d'en gagner selon les règles précédentes.

OPTION : DESTRUCTION DES MORTS-VIVANTS

Cette option change les effets du renvoi des morts-vivants, afin que les actions du prêtre contribuent à la destruction des morts-vivants d'une façon qui s'accorde mieux avec les efforts des personnages d'autres classes de son équipe. Le renvoi « classique » fait qu'une rencontre avec des morts-vivants peut varier du tout au tout. Si un prêtre assez puissant est présent, la rencontre sera sans doute trop facile et sans intérêt pour les autres membres du groupe. Par contre, pour une équipe ne comprenant pas de prêtre (ou un prêtre de bas niveau), la même rencontre peut devenir extrêmement difficile. Le MD peut décider d'utiliser cette variante pour réduire ce problème. Les pouvoirs de renvoi et d'intimidation prennent alors la forme suivante :

Un prêtre canalisant l'énergie positive (ou un paladin) peut, par une action simple, infliger 1d6 points de dégâts par niveau de prêtre (jet de Volonté pour demi-dégâts, DD 10 + niveau de prêtre + modificateur de Charisme) à tous les morts-vivants dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Le niveau de prêtre effectif d'un paladin est égal à son niveau de classe moins trois.

Un prêtre canalisant l'énergie négative (ou un chevalier noir) peut, par une action simple, soigner de 1d6 points de vie par niveau de prêtre tous les morts-vivants dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Le niveau de prêtre effectif d'un chevalier noir est égal à son niveau de classe moins deux.

La résistance au renvoi de certains morts-vivants devient une réduction des dégâts ne s'appliquant que contre les renvois. Par exemple, un vampire bénéficie d'une résistance au renvoi (4) et les dégâts infligés par un prêtre bon sont réduits de 4 points. Cette résistance est sans effet sur les soins prodigués par un prêtre mauvais.

Lorsqu'un prêtre utilise ce pouvoir contre un mort-vivant intangible, il l'affecte automatiquement, sans subir les 50% de chances de rater des attaques tangibles.

LES COULISSES DE D&D : ATTRIBUER LES POINTS DE FOI

Lorsqu'un joueur choisit un don pieux, il passe un contrat implicite avec son MD : il accepte des contraintes supplémentaires sur le comportement de son personnage en échange de points de Foi, qu'il n'obtiendra que si le MD accepte de construire des aventures offrant l'opportunité de faire la preuve de sa foi.

Le système des points de Foi et des dons pieux fonctionne au mieux si le joueur et le MD prennent le temps de discuter du problème pour accorder leurs attentes.

Attentes des joueurs. Le joueur est en droit d'attendre que la plupart des aventures lui offrent une chance de gagner assez de points de Foi pour justifier son choix de dons. De plus, choisir un ou plusieurs dons pieux ne doit pas placer le joueur dans un carcan. Un personnage pieux n'est pas une caricature, un bigot monomane dont le seul point de vue est celui de sa divinité. Il ne faut pas que chaque rencontre, ni même chaque aventure, devienne un dilemme moral insoluble pour le personnage.

Les attentes du MD. Le MD doit s'attendre à ce qu'un personnage possédant un don pieux se conduise généralement selon les préceptes

de sa foi, même lorsque ce n'est pas forcément la meilleure marche à suivre. Être un personnage pieux implique plus que de se contenter d'écrire « Pélor » sur sa feuille de personnage. Bien qu'il soit légitime que le personnage recherche les opportunités de promouvoir sa religion (et donc, de gagner des points de Foi), il ne faut pas qu'il entraîne le reste de l'équipe à sa suite. Le DM est en droit d'attendre que le PJ pieux accorde ses propres ambitions avec les besoins et les efforts des autres personnages.

L'attribution des points de Foi n'est finalement pas bien différente du contrat général qui lie les joueurs et le MD : « fais en sorte que l'aventure soit un défi sans être impossible, et divertis-nous ». Attention cependant : la simple présence de dons pieux va provoquer des questions d'ordre moral, qui ne peuvent pas convenir à tous les groupes. Néanmoins, ils sont une bonne façon d'enrichir la pratique du jeu tant que le MD et les joueurs gardent à l'esprit leur but commun : mettre une bonne ambiance autour de la table.

LE DÉVOT ÉPIQUE

Le *Manuel des Joueurs* fixe le niveau 20 comme limite à la puissance et l'expérience des personnages. Cependant, le *Guide du Maître* donne les règles nécessaires pour aller au-delà de cette limite, vers le niveau 21 et plus. Ces personnages sont qualifiés d'épiques et, bien qu'ils bénéficient de la plupart des avantages liés au niveau, certains prennent une forme nouvelle.

Cette section comprend quelques informations pour les dévots épiques : des conseils pour atteindre ces niveaux, des considérations sur les classes de prestige et de nouveaux dons épiques.

DEVENIR UN DÉVOT ÉPIQUE

Le passage de héros ordinaire à personnage épique n'est pas systématique dans toutes les campagnes. Chaque MD a sa propre opinion sur la façon dont les personnages épiques s'intègrent à sa campagne. À condition que le niveau 21 puisse être atteint par les personnages, les conseils suivants s'adressent aux joueurs dont les personnages dévots s'approchent de la limite et à leur MD.

Les grands héros des légendes et de la littérature sont souvent définis par leur relation au divin. Dans certains cas, cette relation est patrimoniale. Hercule et Gilgamesh étaient de sang divin, des demi-dieux fils de divinités. D'autres exemples d'enfants d'un dieu et d'une mortelle existent dans la plupart des religions. Ces héros peuvent être dès le départ différents des simples humains qui les entourent, marqués par des pouvoirs spéciaux. Mais ils peuvent également avoir à subir de nombreuses épreuves pour avoir droit à leur héritage divin. Un autre thème fréquent des légendes mettant en scène ces héros est la quête de rédemption : un héros devenu arrogant et ayant fauté doit partir à l'aventure pour se racheter aux yeux de ses pairs.

La relation entre d'autres héros et le divin est plus philosophique, fondée sur une intense dévotion à une cause sainte (ou impie). La ferveur dont faisait preuve Galaad pour retrouver le Graal était supérieure à celle des autres chevaliers de la Table ronde. Un lien de ce type est sans doute plus simple à mettre en œuvre dans une campagne de D&D. La plupart des prêtres et des paladins tombent dans cette catégorie, accompagnés par les personnages fortement associés à une divinité ou une religion. Ils sont marqués par le choix d'un mode de vie difficile, pouvant inclure le célibat, la pauvreté ou l'obéissance aveugle à un pouvoir

supérieur. L'accès aux niveaux épiques pourrait passer par une ou plusieurs épreuves périlleuses mettant en jeu leur dévotion.

LES CLASSES DE PRESTIGE DE NIVEAU ÉPIQUE

Le *Guide du Maître* contient les informations pour faire progresser les classes de base au-delà du niveau 20 (voir *Personnages épiques*, page 205 et suivantes). On peut également étendre la progression des classes de prestige possédant au moins 10 niveaux, mais cette progression épique est uniquement accessible aux personnages qui ont déjà atteint le niveau 20 ou plus. Il est impossible de continuer à progresser dans une classe de prestige offrant moins de 10 niveaux, même pour un personnage épique.

Lorsqu'un personnage de niveau épique progresse dans une classe de prestige, il suit normalement les règles énoncées dans le *Guide du Maître*. (La majorité de ces règles est reprise ou récapitulée ci-dessous.) De plus, il faut créer une progression épique pour la classe, de la même façon que le *Guide du Maître* propose une progression épique pour les classes de base du *Manuel des Joueurs*. Toutes les aptitudes de classe ne continuent pas à progresser après le niveau 10. Les indications suivantes décrivent comment créer une progression épique pour une classe de prestige. Elles sont suivies d'un exemple de progression, celle du libérateur sacré, une classe de prestige décrite dans le Chapitre 2 de ce livre.

- Les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes liés à la classe n'augmentent plus après le niveau 20. Puisqu'il est impossible à un personnage non épique de progresser au-delà du niveau 10 dans une classe de prestige, les progressions épiques de ces classes n'incluent pas de colonne pour le bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Les personnages épiques reçoivent par contre le bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes indiqué sur la Table 6–18 : bonus épique à l'attaque et aux sauvegardes, page 206 du *Guide du Maître*.
- Les personnages épiques reçoivent le nombre habituel de points de compétence et le dé de vie correspondant à leur progression de classe.
- En règle générale, toute aptitude de classe dont les valeurs dépendent du niveau de classe du personnage (comme le test de savoir du gardien du savoir) continue à progresser avec les niveaux épiques. Cependant, dans le cas des classes de prestige, les valeurs des DD dépendant du niveau de classe (comme l'attaque mortelle de l'assassin) n'augmentent que de +1 par 2

LES COULISSES DE D&D : LES NIVEAUX ÉPIQUES ET LES CLASSES DE PRESTIGE

Les règles précédentes permettent de construire une progression épique pour les classes de prestige à 10 niveaux (ou plus), mais pas pour celles qui en ont moins. Pourquoi ?

C'est trop facile. Achever la progression d'une classe de prestige à dix niveaux prend du temps et de l'énergie, que le personnage ne peut consacrer à d'autres classes. Par contre, achever la progression d'une classe de prestige à cinq niveaux (par exemple), peut ne représenter qu'une courte interruption de sa classe principale.

Ce n'est pas assez significatif. Un personnage ayant dix niveaux de chevalier noir s'identifie sans aucun doute en tant que chevalier noir, bien qu'il ait au moins dix niveaux d'autres classes. Mais lorsqu'un personnage n'a que cinq ou trois niveaux dans une classe de prestige, cela ne représente sans doute pas grand chose de son identité.

C'est difficile de construire une progression épique. En disposant seulement de quelques niveaux pour vous guider, il est délicat de déterminer une progression adéquate des aptitudes de classe. De plus, le taux d'amélioration d'un pouvoir spécial rapide sur quelques niveaux devient problématique lorsqu'il est appliqué tel quel sur une infinité de niveaux. Inversement, la classe peut posséder trop peu d'aptitudes pour construire une progression épique.

Tout cela étant dit, un MD peut tout à fait décider de construire une progression pour une classe ayant moins de 10 niveaux. Il devra faire attention aux points évoqués ci-dessus et négocier avec le joueur concerné pour obtenir une progression satisfaisante. (Voir également l'encart *Les coulisses de D&D : concevoir une progression épique*, page 210 du *Guide du Maître*.)

niveaux supérieurs à 10. Ainsi, un assassin de niveau 34 aurait un DD de 27 + le modificateur d'Intelligence du personnage, c'est-à-dire 10 + ses niveaux de classe jusqu'à 10 + la moitié de ses niveaux de classe au-delà de 10. Sans cet ajustement, le DD de sauvegarde contre les pouvoirs spéciaux des classes de prestige augmenterait bien trop vite par rapport à ceux des classes de base.

- Pour les jeteurs de sorts, le niveau de lanceur de sorts (qui intervient dans les variables des sorts et pour vaincre la résistance à la magie) continue à augmenter après le niveau 10. Par exemple, un magicien 13/gardien du savoir de niveau 13 a un niveau de lanceur de sorts de 23. Cependant, le quota de sorts quotidien n'augmente plus après le niveau 20.
- Les pouvoirs des familiers, des destriers de paladin, des compagnons animaux et des serviteurs fiélons continuent à augmenter lorsqu'ils dépendent d'une formule utilisant le niveau du maître (comme pour la valeur de la résistance à la magie d'un familier).
- Toutes les aptitudes de classe dont les effets ou le nombre d'utilisations quotidiennes augmentent selon un motif régulier continuent à progresser au même rythme avec les niveaux épiques. Ainsi, un roublard 10/assassin 15 infligerait +13d6 points de dégâts lors d'une attaque sournoise (+5d6 en tant que roublard et +8d6 en tant qu'assassin). Les dons supplémentaires constituent une exception à cette règle. Si une classe obtient des dons régulièrement en tant qu'aptitude de classe (comme le chevalier hospitalier), la progression se fait sur un rythme différent dans les niveaux épiques (voir plus ci-dessous).
- En plus des aptitudes de classe acquises lors des vingt premiers niveaux, chaque classe de prestige reçoit un don en bonus tous les 2, 3, 4 ou 5 niveaux au-delà de 10. Cela permet d'équilibrer la progression des différentes classes de prestige après le niveau 10, car toutes n'ont pas d'aptitudes de classe à faire évoluer à haut niveau. Notez que ces dons viennent en plus de ceux que les personnages obtiennent tous les trois niveaux.
- Les personnages ne gagnent pas de nouvelles aptitudes de classe après le niveau 10. Les aptitudes de classe dont la progression est irrégulière ou s'arrête avant le niveau 10 et celles qui ont une liste finie d'options (comme les secrets des gardiens du savoir) cessent de s'améliorer une fois que le personnage atteint le niveau 10 dans cette classe de prestige. De même, les aptitudes de classe obtenues à un niveau précis (comme *détection du Mal*) ne s'améliorent pas ensuite.

Exemple de progression épique d'une classe de prestige : le libérateur sacré

Un libérateur sacré de niveau épique fait preuve d'une dévotion inimaginable envers la liberté. Sa quête passionnée pour renverser les tyrans est presque impossible à arrêter.

Dés de vie : d10.

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

Châtiment du Mal (Sur). Le libérateur sacré continue à ajouter normalement son niveau de classe aux dégâts lors d'un châtiment du Mal. Il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 5 niveaux au-dessus de 10 (soit 4 fois par jour au niveau 15, 5 fois par jour au niveau 20 et ainsi de suite).

Sorts. Le niveau de lanceur de sorts d'un libérateur sacré est égal à son niveau de classe. Son quota de sorts quotidien ne change plus après le niveau 10.

Annulation d'enchantement (Mag). Le libérateur sacré gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 4 niveaux au-dessus de 8 (soit 3 fois par semaine au niveau 12, 4 fois par semaine au niveau 16 et ainsi de suite).

Compagnon céleste (Mag). Le compagnon céleste d'un libérateur sacré épique poursuit sa montée en puissance en fonction du niveau global du personnage. Tous les 5 niveaux au-dessus de 20 (soit aux niveaux 25, 30 et ainsi de suite), le compagnon gagne +2 DV supplémentaires, son ajustement à l'armure naturelle augmente de +1, son ajustement de Dextérité augmente de +1 et sa valeur d'Intelligence augmente de +1. La résistance à la magie du compagnon est égale au niveau de classe du libérateur sacré +10.

Dons supplémentaires. Le libérateur sacré reçoit un don supplémentaire tous les 3 niveaux au-dessus de 10 (soit aux niveaux 13, 16, 19 et ainsi de suite).

LES DONS ÉPIQUES

Les dons suivants sont uniquement accessibles aux personnages épiques (c'est-à-dire ceux dont le niveau global est de 21 ou plus). Les dons décrits ici remplacent les versions précédentes des mêmes dons publiés dans d'autres ouvrages.

Aura d'énergie positive [épique]

Le personnage peut repousser (ou même détruire) les morts-vivants les plus faibles.

Conditions. Cha 25, pouvoir de renvoi des morts-vivants, faculté de lancer le sort *rejet du Mal*.

Avantage. Toute créature morte-vivante s'approchant à 4,50 mètres (ou moins) du personnage est repoussée comme s'il avait usé de son pouvoir de renvoi. Le personnage n'a ni à dépenser de tentative de renvoi, ni à faire un jet d'efficacité de renvoi (le résultat est automatique). Cependant, seuls les morts-vivants dont le nombre de DV est inférieur ou égal au niveau de prêtre effectif du personnage -10 sont repoussés (et ceux dont le nombre de DV est inférieur ou égal à son niveau de prêtre effectif -20 sont automatiquement détruits). Un mort-vivant bénéficiant d'un abri total envers le personnage n'est pas affecté par l'aura d'énergie positive.

Par exemple, un prêtre de niveau 22 repousse les âmes-en-peine et les nécrophages et détruit les squelettes ou zombies de 2 DV.

Coup impie [épique]

Les attaques du personnage infligent plus de dégâts aux créatures bonnes.

Conditions. Aptitude de classe de châtiment du Bien, alignement mauvais.

Avantage. Entre les mains du personnage, n'importe quelle arme devient une arme impie et inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement bon. Ce pouvoir ne se cumule pas avec d'autres effets similaires (par exemple, il est sans effet sur une arme qui est déjà impie).

Coup saint [épique]

Les attaques du personnage infligent plus de dégâts aux créatures mauvaises.

Conditions. Aptitude de classe de châtement du Mal, alignement bon.

Avantage. Entre les mains du personnage, n'importe quelle arme devient une arme sainte et inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures d'alignement mauvais. Ce pouvoir ne se cumule pas avec d'autres effets similaires (par exemple, il est sans effet sur une arme qui est déjà sainte).

Coup spectral [épique]

Le personnage peut frapper les créatures intangibles comme si elles étaient solides.

Conditions. Sag 19, pouvoir de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Les attaques du personnage ne souffrent d'aucun risque d'échec dû à l'intangibilité.

Normal. Sans ce don, même les armes pouvant blesser une créature intangible ont 50% de risques de n'infliger aucun dégât.

Dévotion épique [épique]

Lorsqu'un personnage acquiert ce don, il doit choisir une composante d'alignement (bien, chaos, loi, mal) différente des siennes. Il est alors particulièrement résistant aux sorts de ce registre d'alignement.

Conditions. Sag 21, Volonté de fer, alignement ne présentant pas la composante choisie, divinité tutélaire n'acceptant pas les prêtres présentant la composante choisie.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets de sauvegarde contre les sorts appartenant au registre de l'alignement choisi.

Par exemple, un paladin loyal bon de Heaum qui choisit Dévotion épique (chaos) obtient un bonus contre les sorts du Chaos. Il ne peut choisir ni la loi, ni le bien car ils font partie de son alignement, ni le mal, car Heaum accepte les prêtres d'alignement mauvais.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en sélectionnant une autre composante remplissant les conditions.

Domaine supplémentaire [épique]

Le personnage gagne l'accès à un domaine supplémentaire.

Conditions. Sag 21, faculté de lancer des sorts divins de 9^e niveau.

Avantage. Le personnage peut choisir un domaine supplémentaire parmi ceux proposés par son dieu. Il obtient le pouvoir accordé et peut choisir ses sorts de domaine de chaque niveau parmi ceux de sa liste.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, en choisissant un domaine différent.

Forme animale de créature magique [épique] [forme animale]

Le personnage peut prendre la forme d'une créature magique.

Conditions. Sag 25, degré de maîtrise de 27 en Connaissances (nature), pouvoir de forme animale (6 fois/jour).

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de forme animale pour se transformer en créature magique. Les limitations de taille sont les mêmes que pour un animal. Le personnage obtient tous les pouvoirs surnaturels de la créature magique dont il prend la forme.

Maîtrise des morts-vivants [divin] [épique]

Le personnage peut contrôler un nombre élevé de morts-vivants.

Conditions. Cha 21, pouvoir d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Le personnage peut contrôler une troupe de morts-vivants dont le nombre total de DV ne dépasse pas dix fois son niveau.

Rayonnement d'énergie négative [divin] [épique]

Le personnage peut dépenser une tentative d'intimidation des morts-vivants pour générer un rayonnement d'énergie négative.

Conditions. Cha 25, pouvoir d'intimidation des morts-vivants, faculté de lancer le sort *blessure critique*, alignement mauvais.

Avantage. Le personnage peut dépenser une tentative d'intimidation des morts-vivants pour générer un rayonnement d'énergie négative dans un rayon de 18 mètres. Il doit effectuer un jet de renvoi normal, mais qui cible les créatures vivantes plutôt que mortes-vivantes. Toute créature qui aurait dû être intimidée par la tentative (selon ses DV) obtient un niveau négatif et toute créature qui aurait dû être contrôlée obtient deux niveaux négatifs. Le jet de Vigueur pour retirer ces niveaux négatifs 24 heures plus tard a un DD de 10 + la moitié du niveau de prêtre effectif du personnage + le modificateur de Charisme du personnage.

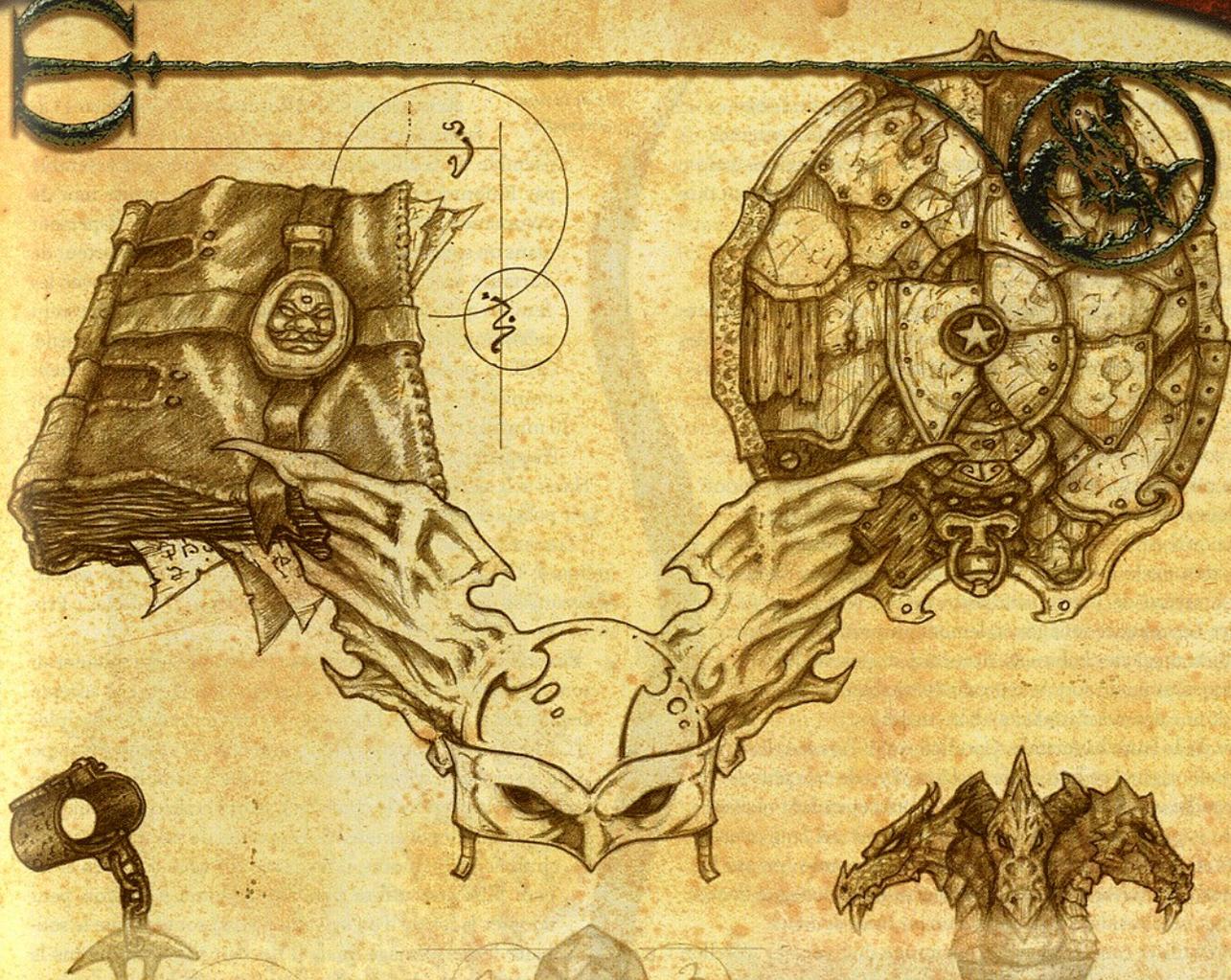
Zone d'animation [divin] [épique]

Le personnage peut canaliser l'énergie positive pour animer les morts-vivants.

Conditions. Cha 25, Maîtrise des morts-vivants, pouvoir d'intimidation des morts-vivants.

Avantage. Le personnage peut dépenser une tentative d'intimidation des morts-vivants pour animer des cadavres situés à portée, soit en tant que zombis s'ils sont relativement frais, soit en tant que squelettes dans le cas contraire. Ces morts-vivants sont automatiquement sous son contrôle. Il anime un nombre total de DV de morts-vivants égal au nombre de créatures que son pouvoir lui permet de contrôler, moins le nombre qu'il a éventuellement déjà sous son contrôle. Naturellement, il lui est impossible d'animer plus de morts-vivants qu'il n'y a de cadavres disponibles.





Illus. de Scott Rolier

Les objets magiques suivants, qui entretiennent tous un lien avec le divin, s'ajoutent à ceux qui figurent dans le Chapitre 7 du Guide du Maître.

RELIQUES

Une relique est un objet magique (généralement un objet merveilleux) qui ne fonctionne que s'il est utilisé par un personnage croyant en la divinité à laquelle il est associé. L'intéressé doit développer un minimum d'énergie spirituelle pour nourrir le lien qui existe entre la relique employée et la puissance du dieu en question.

Pour ce faire, il existe deux moyens de procéder. Tout lanceur de sorts divins (comme un prêtre, un druide ou un paladin) vénérant la divinité adéquate peut sacrifier un emplacement de sort du niveau précisé dans la description de la relique sur une base temporaire. Il ne jouit alors plus de cet emplacement de sort mais peut se servir de la relique. Quand le prêtre ou le druide prépare ses sorts (ou chaque matin dans le cas d'un lanceur de sorts spontanés comme l'élu divin), il décide tout simplement s'il souhaite conserver le lien divin qu'il entretient avec la relique.

Qu'il s'agisse de prêtres ou non, les croyants peuvent user de reliques s'ils possèdent le don *Vraie foi*. Par contre, leur niveau global doit être équivalent à celui d'un prêtre capable de lancer un sort d'un niveau suffisant pour activer le lien divin à la relique.

Par exemple, Jozan est un prêtre de niveau 9 qui possède une *étoile de l'aube*. Au petit matin, il peut sacrifier un emplacement

de sort du 4^e niveau pour être à même d'utiliser la relique durant toute la journée. Cependant, il peut aussi choisir de ne pas bénéficier de la magie de *l'étoile de l'aube* et préparer un sort du 4^e niveau.

Si Alhandra la paladine a le don *Vraie foi* et vénère Pélor, elle ne peut utiliser *l'étoile de l'aube* que si elle est de niveau 7 ou plus, car c'est le niveau auquel elle obtiendrait son premier emplacement de sort du 4^e niveau si elle était une prêtresse. Si Jozan avait le don *Vraie foi*, il pourrait également utiliser cette relique au niveau 7 ou plus, sans mobiliser d'emplacement de sort pour autant.

ACHAT ET VENTE DE RELIQUES

Les reliques sont rarement disponibles à l'achat et les PJ qui tentent d'en vendre ne trouveront pas forcément d'acheteur. Elles sont beaucoup plus rares que les autres objets magiques, sachant qu'il existe habituellement moins d'une demi-douzaine d'exemplaires de chacune. De plus, toutes sont liées à un culte précis, ce qui explique que peu de personnages puissent y avoir recours.

Les descriptions figurant ci-dessous incluent le prix de vente de chaque relique, mais celui-ci vise simplement à aider le MD à concevoir les trésors de ses PNJ. Inutile donc de chercher une étiquette de prix sur une relique. Par contre, certaines Églises offriront aux personnages qui mettent la main sur une relique perdue une récompense ou quelque

présent équivalent à la moitié du prix de vente de l'objet. Cependant, ce genre de scène peut être tout simplement joué, car l'accord conclu entre les deux partis dépendra principalement de la relation qu'entretiennent l'Église et les PJ qui ont mis la main sur la relique.

LES RELIQUES DE VOTRE CAMPAGNE

Les reliques décrites ci-dessous s'inspirent des dieux du panthéon traditionnel de D&D, mais rien ne vous empêche de les lier à d'autres divinités. Ainsi, la *hache de vertu ancestrale* de Moradin conviendra parfaitement à toute autre divinité naine de votre cru ou à quelque dieu bon de la guerre.

Si vous créez vos reliques, donnez-leur un prix de vente sur le même principe que les objets magiques, mais accordez-leur une réduction basée sur l'emplacement de sort de prêtre qu'il est nécessaire de sacrifier pour s'en servir. Une réduction égale à $400 \text{ po} \times \text{niveau de l'emplacement de sort} \times \text{niveau de prêtre minimum}$ est un bon point de départ. Les reliques sont généralement plus complexes que les objets magiques habituels. Beaucoup disposent d'effets magiques qu'aucun sort ne reproduit véritablement, ce qui leur donne des airs d'artefacts « bon marché ».

Arc de la lune hivernale. Corellon remet l'*arc de la lune hivernale* original au héros elfe Seskaya, il y a de cela plus de deux mille ans. Depuis, ses prêtres en ont cependant réalisés quatre copies. La tension que développe cet *arc long composite +4 de froid* s'adapte à la créature qui le manie (ce qui lui permet d'ajouter sa valeur de Force aux dégâts de chaque flèche). De plus, on considère qu'il s'agit d'un *arc tueur de drows*.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Corellon Larethian et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Invocation puissante ; NLS 18 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *convocation de monstres I*, le créateur doit vénérer Corellon Larethian ; Prix 36 300 po ; Coût 18 550 po + 1 420 PX.

Arc de la lune hivernale



Armure aux feuilles mortes. Ce harnois +3 de forme animale non métallique est constitué d'un ensemble de feuilles rouges, jaunes et oranges assemblé par Ehlonna et offert à Obad-Hai. D'un simple mot de commande, les feuilles virent au brun et se dispersent dans un souffle de vent, semblant emporter le porteur de l'armure avec elles. En fait, ce dernier fusionne avec les feuilles qui tourbillonnent au niveau du sol mais restent néanmoins sous le contrôle du personnage désincarné. Celui-ci se déplace et interagit avec son environnement comme s'il était sous l'effet d'un sort d'*état gazeux* pendant 30 minutes maximum.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Obad-Hai et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *état gazeux*, *métamorphose funeste*, le créateur doit vénérer Obad-Hai ; Prix 39 900 po ; Coût 20 775 po + 1 530 PX.

Bâton du chêne inébranlable. Ces reliques, qui seraient au nombre de trois, sont en réalité des sylvaniens qui ont accepté de prendre la forme de bâtons pour venir en aide aux disciples d'Obad-Hai. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que le sort *bâton sylvanien*, si ce n'est que la créature est réelle, capable de prendre le contrôle d'arbres et de communiquer avec d'autres sylvaniens. Si les points de vie du sylvanien chutent à 0 ou moins, il recouvre sa forme de bâton et ne peut plus être utilisé pendant 28 jours. Le bâton peut adopter la forme d'un sylvanien aussi souvent que le souhaite le personnage, mais il lui faut passer au moins la moitié de chaque journée sous forme de bâton.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Obad-Hai et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *bâton sylvanien*, le

TABLE 4-1 : RELIQUES

Objet	Prix de vente	Objet	Prix de vente
Lance vengeresse (Gruumsh)	14 000 po	Corne du nécessiteux (Yondalla)	44 600 po
Flèche rapace (Ehlonna)	14 500 po	Épée d'ardeur (Kord)	45 600 po
Cotte de mailles millénaire (Corellon Larethian)	18 800 po	Lame rubis (Wy-Djaz)	46 902 po
Gantelets-griffes (Bahamut)	20 000 po	Épée de l'irréprochable vertu (Héronéus)	50 000 po
Ceinturon du champion (Kord)	22 000 po	Hache de la vertu ancestrale (Moradin)	50 230 po
Gemme des profondeurs scintillantes (Garl Brilledor)	22 000 po	Cagoule du bourreau (Érythnul)	50 400 po
Heaume au panache pourpre (Héronéus)	22 000 po	Embroche-gnomes (Kurtulmak)	61 900 po
Tome des connaissances d'antan (Boccob)	22 000 po	Étoile de l'aube (Pélor)	61 908 po
Pipe orgiaque (Olidammara)	22 320 po	Heaume de platine (Bahamut)	64 000 po
Bottes du voyage sans fin (Fharlanghn)	23 600 po	Tabard de désincarnation (Nérull)	68 600 po
Rapière de l'ultime désespoir (Olidammara)	23 920 po	Tabard de la grande croisade (Saint Cuthbert)	68 800 po
Bouclier de la main tranchée (Gruumsh)	24 800 po	Sceptre chromatique (Tiamat)	71 908 po
Carte des terres inexplorées (Yondalla)	25 200 po	Éclat du soleil (Pélor)	73 280 po
Morgenstern de la horde (Érythnul)	30 300 po	Cape d'écailles de dragon (Tiamat)	75 840 po
Puits enveloppant (Kurtulmak)	33 600 po	Dague du refus (Vecna)	77 902 po
Gantelets du maître sanguinaire (Hextor)	33 600 po	Bâton du chêne inébranlable (Obad-Hai)	81 600 po
Sceptre du reclus (Loth)	33 600 po	Encensoir du dernier soupir (Nérull)	82 000 po
Tome de la langue bien pendue (Vecna)	34 850 po	Gourdin mémorable (Nérull)	82 112 po
Chaîne d'obéissance (Hextor)	35 600 po	Bouclier de l'inébranlable (Moradin)	89 620 po
Marteau-piolet de l'âtre (Garl Brilledor)	35 600 po	Bourse à semis d'Ehlonna (Ehlonna)	93 800 po
Rapière d'infailibilité (Fharlanghn)	35 600 po	Parchemins de provenance incertaine (Wy-Djaz)	118 000 po
Arc de la lune hivernale (Corellon Larethian)	36 300 po	Sceptre d'inversion (Boccob)	132 000 po
Armure aux feuilles mortes (Obad-Hai)	39 900 po	Robe de soie d'ébène (Loth)	134 000 po

Armure aux
feuilles mortes



moins autant de DV que le porteur) ou effrayés (s'ils ont moins de DV que lui). Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'une attaque de regard, aussi les victimes doivent-elles effectuer un jet de sauvegarde au début de chacun de leurs tours de jeu, à moins qu'elles ne prennent des mesures pour ne pas le voir (cf. Chapitre 8 du *Guide du Maître*).

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Moradin et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *souhait limité* ou *miracle*, *terreur*, le créateur doit vénérer Moradin ; Prix 89 620 po ; Coût 45 320 po + 3 544 PX ; Poids 3,75 kilos.

Bouclier de la main tranchée. L'origine de cette relique est inconnue, mais son nom vient de la main dégoulinante de sang qui a été peinte dessus. Ce bouclier est un *écu en bois* +4. À chaque round, si un adversaire le frappe, il confère à son porteur une tentative de bousculade gratuite accompagnée d'un bonus de +4. En d'autres termes, la tentative a lieu lorsque le bonus de +6 du bouclier permet au porteur de ne pas être touché. Effectuez la tentative de bousculade dès que l'adversaire frappe la relique, même si ce n'est pas au personnage de jouer. S'il le souhaite, il peut même l'accompagner. En cas d'échec, le porteur de la relique ne peut tomber à la renverse.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Gruumsh et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 4^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 7 au moins.

Évocation puissante ; NLS 18 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *main impérieuse* de Bigby, le

créateur doit vénérer Obad-Haï ; Prix 81 600 po ; Coût 41 100 po + 3 240 PX ; Poids 2 kilos.

Bottes du voyage sans fin. Ces bottes en cuir noires permettent à celui qui les porte de ne laisser aucune trace derrière lui. De plus, le personnage est immunisé contre la fatigue et l'épuisement dès lors qu'il finit chacun de ses tours de jeu à 3 mètres au moins de l'endroit où il l'a commencé.

Une fois par siècle, Fharlanghn confie une paire de ces bottes à un voyageur et octroie à un simple cordonnier le pouvoir d'en confectionner une nouvelle paire.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Fharlanghn et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *passage sans trace*, *restauration*, le créateur doit vénérer Fharlanghn ; Prix 23 600 po ; Poids 0,5 kilo.

Bouclier de l'inébranlable. Cet *écu en mithral* +2 de défense *intermédiaire* est constitué de centaines de bandes de métal rivetées, chacune d'une taille différente. Ces reliques auraient été conçues à partir des boucliers de centaines de nains tués en défendant leur patrie. Les gobelinoïdes et géants situés dans un rayon de 9 mètres et qui regardent un tel objet doivent réussir un jet de Volonté (DD 17) sous peine d'être secoués (s'ils ont au



Bouclier de
l'inébranlable

créateur doit vénérer Gruumsh ; Prix 24 800 po ;
Coût 12 479 po + 986 PX.

Bourse à semis d'Ehlonna. Quand on y jette un œil, cette besace en fourrure brune semble abriter six glands de chêne. Cependant, quand un disciple d'Ehlonna jette l'un d'eux, il est capable de reproduire l'un des effets suivants :

- Création de sylvanien (comme le *bâton sylvanien*, mais la créature émerge du gland) là où il a la place de prendre forme.
- Création d'un mur d'épines (comme le sort du même nom).
- Création d'un projectile à impact pouvant être lancé jusqu'à 30 mètres et infligeant 116 points de dégâts de feu (comme le sort *germes de feu*, mais les dégâts ne sont pas divisés entre plusieurs glands). Chaque matin, il y a six glands dans la bourse, quel qu'ait été leur nombre la veille.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Ehlonna et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Invocation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *bâton sylvanien*, *germes de feu*, *mur d'épines*, le créateur doit vénérer Ehlonna ; Prix 93 800 po ; Poids 2 kilos.

Cagoule du bourreau. L'originale ayant compté parmi les trois cagoules de Xeric IV, qui exécuta publiquement chacun des membres de sa vaste famille il y a deux cents de cela, les *cagoules du bourreau* ont été dispersées au travers du globe au gré des guerres et des conquêtes. Le possesseur d'une telle relique (qui occupe l'emplacement réservé aux bandeaux) peut porter le coup de grâce au prix d'une action simple et non d'une action complexe. Si sa tentative est couronnée de succès, il bénéficie d'un bonus de +2 en Force et en Constitution pendant les 5 minutes suivantes, bonus cumulatif pour chaque coup de grâce porté (jusqu'à un maximum de +10).

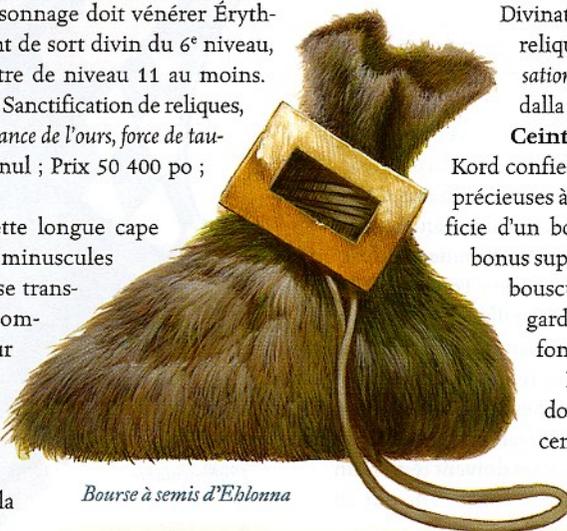
Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Érythnul et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *endurance de l'ours*, *force de tau-reau*, le créateur doit vénérer Érythnul ; Prix 50 400 po ; Poids 0,5 kilo.

Cape d'écaïlles de dragon. Cette longue cape bouffante a été cousue de minuscules écaïlles de dragon chromatique et se transforme en ailes de dragon sur commande, permettant à son utilisateur de voler à la vitesse de 45 mètres (manœuvrabilité médiocre). La durée de vie de ces ailes est de 2 heures par jour, réparties comme le souhaite le possesseur de la



Bouclier de la
main tranchée



Bourse à semis d'Ehlonna

relique. En outre, la cape confère une résistance (10) à l'acide, à l'électricité, au feu et au froid.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Tiamat et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *métamorphose*, *résistance aux énergies destructives*, le créateur doit vénérer Tiamat ; Prix 75 840 po ; Poids 1 kilo.

Carte des terres inexplorees. Cette feuille de vélin enroulée, et généralement conservée dans un étui en ébénite, est une bénédiction pour les caravanes halfelines qui l'utilisent pour éviter les dangers et faciliter leurs déplacements en milieu sauvage.

Une fois par jour, il est possible d'ordonner à la relique de tracer la carte de la région dans un rayon de 24 kilomètres. Le processus demande 2 minutes et le résultat est toujours absolument correct, même si les détails demeurent quasi inexistantes.

En gros, le MD passe 2 minutes de temps réel à dessiner la carte en incluant prioritairement les paramètres suivants :

- Éléments principaux du relief (montagnes, cours d'eau, etc.) accompagnés de leur nom courant.
- Édifices de plus 450 m² (châteaux, temples, ruines) accompagnés de leur nom (Forteresse de l'Immortel) ou de leur rôle (collège bardique).
- Structures importantes en termes de déplacement (ponts, entrées des donjons, portails magiques) accompagnées de leur nom si elles présentent une certaine singularité.
- Repaires des créatures dotées de plus de 15 DV accompagnés de leur type uniquement.

La *carte des terres inexplorees* ne fonctionne pas sous terre.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Yondalla et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Divination puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *localisation suprême*, le créateur doit vénérer Yondalla ; Prix 25 200 po ; Poids 1 kilo.

Ceinturon du champion. Tous les dix ans, Kord confie l'une de ces ceintures serties de pierres précieuses à son gladiateur préféré. Le porteur bénéficie d'un bonus de +6 aux tests de Force et d'un bonus supplémentaire de +4 aux tests de lutte et de bousculade. Par contre, s'il rate un jet de sauvegarde contre la terreur, le ceinturon cesse de fonctionner pendant 1 heure.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Kord et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Temple souterrain de Tiamat



Transmutation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *force de taureau*, le créateur doit vénérer Kord ; Prix 22 000 po ; Poids 0,5 kilo.

Chaîne d'obéissance. D'aucuns prétendent que cette *chaîne cloutée +2 impie* a été conçue à partir de fers originaires de la forteresse pénitentiaire d'Hextor, située en Enfer. Malgré sa taille et son encombrement, il est possible de s'en servir en situation de lutte. Du reste, toute créature immobilisée par un adversaire maniant la *chaîne d'obéissance* doit réussir un jet de Volonté (DD 22) sous peine d'être dominée (même effet que *domination universelle*).

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Hextor et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Enchantement puissant ; NLS 18 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *domination universelle*, le créateur doit vénérer Hextor ; Prix 35 600 po ; Coût 17 963 po + 1 411 PX.

Corne du nécessaireux. Yondalla tissa ces paniers

coniques en personne et les confia à ses grands prêtres. Chaque matin, à l'aube, la corne abrite 2d4 fruits. Quand on les mange (action complexe), voici leurs effets :

Id100	Fruit	Effet
01–15	Pomme	<i>Guérison suprême.</i>
16–30	Grappe de raisin	Divisée en 12 parts, fonctionne sur le même principe que <i>festin des héros</i> .
31–45	Mandarine	<i>Annulation d'enchantement.</i>
46–60	Fraise	Résistance à la magie (24) pendant 12 minutes.
61–74	Cerise	<i>Protection contre la mort</i> pendant 12 minutes.
75–89	Pêche	<i>Puissance divine</i> pendant 12 rounds.
90–100	Citron	<i>Neutralisation du poison</i> pendant 2 heures.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Yondalla et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Invocation puissante ; NLS 12 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *annulation d'enchantement*, *festin des héros*, *guérison suprême*, *neutralisation du poison*, *protection contre la mort*, *puissance divine*, *résistance à la magie*, le créateur doit vénérer Yondalla ; Prix 44 600 po ; Poids 4 kilos.

Cotte de mailles millénaire. Au toucher, cette armure a tout l'air d'une cotte de mailles en mithral, mais les minuscules anneaux qui la composent sont vert pâle, même s'ils semblent plus vifs quand

Ceinturon du champion

Corne du
nécessiteux



on les expose à la lumière du soleil. Cette relique fonctionne sur le même principe qu'une *cotte de mailles* +3, mais son bonus de Dextérité maximal est de +8, son malus d'armure aux tests de -2 et son risque d'échec aux sorts profanes de 15 %. De plus, on considère qu'il s'agit d'une armure légère. La *cotte de mailles millénaire* plonge de minuscules racines dans la peau du porteur, sans causer la moindre douleur, lui conférant le pouvoir de guérison accélérée (3) tant qu'il se tient en un lieu convenablement éclairé.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Corellon Larethian et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 4^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 7 au moins.

Invocation modérée ; NLS 10 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *régénération*, le créateur doit vénérer Corellon Larethian ; Prix 18 800 po ; Coût 9 550 po + 740 PX ; Poids 10 kilos.

Dague du refus. Dague +2 *impie* ; AL NM ; Int 18, Sag 10, Cha 18 ; parole, télépathie, ouïe, perception aveugle et vision dans le noir (36 m) ; valeur d'Ego 26.

Pouvoirs mineurs. *Détection de la magie* à volonté, degré de maîtrise de 10 en Art de la magie (modificateur total de +14), degré de maîtrise de 10 en Bluff (modificateur total de +14).

Pouvoirs majeurs. *Détection de la scrutation* continue, *œil du mage* 1 fois/jour.

Dessein spécial. Vaincre/terrasser les lanceurs de sorts divins.

Pouvoir dédié. L'objet peut lancer *dissipation de la magie* comme un lanceur de sorts de niveau 10.

Personnalité. La *dague du refus* prend un malin plaisir à tourmenter les lanceurs de sorts, gloussant et caquetant tout en contrant leur magie. Habituellement, elle prépare une action pour user d'un contresort (*dissipation de la magie*) par round, puis use de la compétence Art de la magie pour saisir lequel des sorts ennemis vaut d'être dissiper. Si son porteur attaque au corps à corps, la dague tente une feinte sur-le-champ, avant même que son propriétaire ne place un coup. Il existerait quatre exemplaires de cette relique. À l'origine, Vecna les remit aux magiciens qu'il chargea de surveiller ses prêtres. Une *dague du refus* aime être maniée par n'importe qui et ment volontiers au sujet de ses

pouvoirs et desseins (usant alors de la compétence Bluff). Mais si son porteur ne vénère pas Vecna et se soumet au joug de la relique, il n'a pas accès à ses pouvoirs et l'arme le trahit à la première occasion. Une *dague du refus* qui œuvre contre son porteur commence par dissiper ses sorts et ceux de ses alliés, les privant ainsi de la magie dont ils dépendent sans doute.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Vecna et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *détection de la scrutation*, *dissipation de la magie*, *œil du mage*, le créateur doit vénérer Vecna ; Prix 77 902 po ; Coût 39 102 po + 3 104 PX.

Éclat du soleil. Il est fait mention de ce symbole étincelant dans de nombreux textes religieux. Habituellement, il est qualifié de « présent de Pélor qui m'accompagne dans les ténèbres ; un soleil qui jamais ne se couche ». Cette relique émet en permanence une lueur chaude équivalente à celle d'un sort de *lumière du jour* augmenté au 5^e niveau (le symbole doit être complètement recouvert pour

étouffer la lumière). Trois fois par jour, sur commande, *l'éclat du soleil* peut lancer quatre rayons de lumière, chacun infligeant 10d6 points de dégâts aux morts-vivants, 5d6 points de dégâts aux créatures artificielles et aux objets, et 5d8 points de dégâts aux autres créatures. Les créatures particulièrement vulnérables aux lueurs vives, comme les vampires, subissent 10d8 points de dégâts.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Pélor et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *lumière brûlante*, *lumière du jour*, le créateur doit vénérer Pélor ; Prix 73 280 po ; Poids 0,5 kilo.

Embroche-gnomes. Cette lance +3 *impie* et tueuse de gnomes de taille P est probablement douée de conscience et capable de préparer une réception de charge, attaquant (et infligeant des dégâts doublés) automatiquement quand un ennemi charge celui qui la manie. Cette attaque exploite le bonus à l'attaque maximal du porteur et ses bonus habituels, comme s'il portait une attaque d'opportunité.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Kurtulmak et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Évocation puissante ; NLS 20 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *ténèbres maudites*, le créateur doit vénérer Kurtulmak ; Prix 61 900 po ; Coût 31 101 po + 2 464 PX.

Encensoir du dernier soupir. Les disciples préférés de Nérull emplissent cet encensoir (une boule en fer perforée montée sur une chaîne sertie de joyaux)

Embroche-gnomes





Épée de l'irréprochable vertu

de poudre de pierre précieuse et non d'encens. Cela se fait au prix d'une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. *L'encensoir du dernier soupir* se met alors à brûler la poussière de gemme, créant ainsi un dangereux nuage emplissant une émanation de 6 mètres de rayon centrée sur l'utilisateur. L'effet du nuage dépend du type de pierre précieuse livré à la relique.

Type de gemme	Valeur	Effet
Poussière de diamant	250 po	<i>Brouillard dense</i> (comme le sort, si ce n'est que seules les créatures vivantes sont frappées de lenteur).
Poussière d'émeraude	500 po	<i>Brume mortelle</i> (comme le sort, si ce n'est qu'elle plane près de l'utilisateur ; jet de Vigueur DD 17 pour effet partiel).
Poussière de saphir	1 000 po	<i>Brume acide</i> (comme le sort, si ce n'est que seules les créatures vivantes sont frappées de lenteur).
Poussière de rubis	2 000 po	<i>Nuage incendiaire</i> (comme le sort, si ce n'est qu'il plane près de l'utilisateur ; jet de Réflexes DD 22 pour demi-dégâts)

Le porteur de *l'encensoir du dernier soupir* n'est pas affecté par le nuage. Il ne le ralentit donc pas, ne lui inflige pas de dégâts et n'obscurcit pas son champ de vision.

La poussière de pierre précieuse brûle pendant 15 rounds.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Nérull et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *brouillard dense*, *brume acide*, *brume mortelle*, *nuage incendiaire*, le créateur doit vénérer Nérull ; Prix 82 000 po ; Poids 0,5 kilo.

Épée d'ardeur. Les grands prêtres de Kord forgèrent ces épées à deux mains en l'honneur de l'arme personnelle de leur dieu, *Kelmar*. *L'épée d'ardeur* est une épée à deux mains +3 *tueuse de dragons* qui immunise son porteur contre la présence terrifiante des dragons et lui confère un bonus de chance de +4 aux jets de Réflexes contre les souffles de dragon.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Kord et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Abjuration puissante ; NLS 18 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures

magiques, *résistance*, le créateur doit vénérer Kord ; Prix 45 600 po ; Coût 22 975 po + 1 810 PX.

Épée de l'irréprochable vertu. Cette épée longue +3 *sainte dorée*, l'une des quatre lames que le paladin Tardalius l'Entêté commanda à des nains célestes, confère à celui la porte une certaine protection contre les charmes et la coercition. Si le porteur rate un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou de coercition, il n'est pas affecté pendant 1d4 rounds (jet effectué secrètement par le MD). L'effet n'est pas annulé mais simplement réprimé. Une fois les 1d4 rounds achevés, le personnage qui a raté son jet de *Volonté* agit en fonction des ordres reçus lors des rounds précédents.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Héronéus et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Abjuration puissante ; NLS 20 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *esprit impénétrable*, le créateur doit vénérer Héronéus ; Prix 50 000 po ; Coût 25 157 po + 1 988 PX.

Étoile de l'aube. Originellement confiées à quatre solars qui avaient délivré un paladin des Enfers, les *étoiles de l'aube* sont des *morgensterns* +3 de lumière. Quand l'une de ces reliques est détruite ou brisée, elle explose, infligeant 200 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 3 mètres, 150 points de dégâts dans un rayon compris entre 3 et 6 mètres et 100 points de dégâts dans un rayon compris entre 6 et 9 mètres. Toutes les cibles ont droit à un jet de Réflexes (DD 17) pour réduire les dégâts de moitié. Une *étoile de l'aube* a une solidité de 8 et 8 pr.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Pélor et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 16 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *état gazeux*, *flamme éternelle*, le créateur doit vénérer Pélor ; Prix 61 908 po ; Coût 31 108 po + 2 464 PX.



Encensoir du dernier soupir



Étoile de l'aube

Flèche rapace. Selon les légendes, ces flèches (il en existerait cinq) auraient acquis leur statut de reliques quand Ehlonna tua grâce à elles un grand dracosire vert qui sévissait au sein d'une forêt ancestrale. Cette relique est une *flèche* +3 pourvue d'une variante de la propriété spéciale boomerang. Au début du round après lequel on l'a tirée, la *flèche rapace* s'extrait de sa cible (lui infligeant 1d8 points de dégâts), parcourt jusqu'à 120 mètres et s'encoche de nouveau dans l'arc qui l'a propulsée. Contrairement aux autres munitions, les *flèches rapaces* ne sont jamais détruites quand elles frappent leur cible.

Si un rôdeur tire une *flèche rapace* contre un ennemi juré, l'arme bénéficie également de la propriété spéciale tueuse.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Ehlonna et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Évocation puissante ; NLS 12 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *arc tueur**, le créateur doit vénérer Ehlonna ; Prix 14 500 po ; Coût 7 273 po + 580 PX.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Gantelets du maître sanguinaire. De ces élégants gantelets coule un sang dont on ne saurait déterminer l'origine. Cette relique confère à son porteur un bonus de chance de +4 aux attaques de contact au corps à corps. De plus, les sorts de contact que lance l'intéressé bénéficient du don *Quintessence des sorts*, sans pour autant mobiliser un emplacement de sort de plus haut niveau.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Hextor et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Multiplés puissantes ; NLS 17 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *Quintessence des sorts*, le créateur doit vénérer Hextor ; Prix 33 600 po ; Poids 1 kilo.

Gantelets-griffes. Selon les légendes, ces gantelets à pointes en argent furent conçus par Bahamut en personne, qui les remit au maître d'un ordre de moines aujourd'hui disparu. Un personnage portant les *gantelets-griffes* dispose d'armes naturelles infligeant 1d8 points de dégâts tranchants. De plus, ils sont magiques pour ce qui est de passer outre la réduction des dégâts de ses adversaires. Si un moine enfle ces gantelets, on considère qu'il possède cinq niveaux de plus pour ce qui est de la CA, des dégâts à mains nues

Gantelets
du maître sanguinaire



Gourdin
mémorable



(désormais tranchants) et du pouvoir de frappe *ki* (cette fonction est cumulable avec celle d'une *ceinture de moine*). Contre les créatures intangibles, les *gantelets-griffes* se comportent comme des armes spectrales. Enfin, le porteur bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de lutte.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Bahamut et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 4^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 7 au moins.

Transmutation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *force du colosse*, le créateur doit vénérer Bahamut ; Prix 20 000 po ; Poids 1 kilo.

Gemme des profondeurs scintillantes. Cette gemme noire aux mille facettes aurait été taillée par Garl Brilledor en personne. Portée à la manière d'une broche, la *gemme des profondeurs scintillantes* confère un bonus d'altération de +6 en Sagesse et la connaissance intuitive de l'emplacement des murs, du plafond et du sol de la caverne dans laquelle se trouve le personnage, quelle que soit la taille de celle-ci et la lumière à disposition.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Garl Brilledor et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *sagesse du hibou*, le créateur doit vénérer Garl Brilledor ; Prix 22 000 po ; Poids 0,5 kilo.

Gourdin mémorable. *Masse d'armes lourde* +2 axiomatique ; AL LN ; Int 16, Sag 10, Cha 16 ; parole, ouïe et vision dans le noir (18 m) ; valeur d'Ego 16.

Pouvoirs mineurs. Protection contre la mort continue, degré de maîtrise de 10 en Intimidation (modificateur total de +13), *soins modérés* 3 fois/jour.

Personnalité. Le *gourdin mémorable* parle peu, si ce n'est durant les combats, pendant lesquels il crie haut et fort les transgressions de chacun de ses ennemis, qu'il en ait été le témoin (« Ce gobelours a grièvement blessé Lidda ») ou qu'il s'appuie simplement sur le type de son ennemi (« Ce succube a sans doute tenté de nombreux hommes bons »). Les imprécations de la relique fonctionnent sur le même principe que la démoralisation effectuée via la compétence Intimidation (cf. Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs*). À moins qu'il ne soigne son porteur, le *gourdin mémorable* réalise une tentative de démoralisation par round, pendant le tour de jeu de son propriétaire. Cette relique parle le commun, l'inférieur, l'abyssal et le céleste.

Mais le *gourdin* possède un autre pouvoir. Il se souvient des créatures qui ont frappé son porteur et leur inflige des dégâts supplémentaires

Heaume de platine



en guise de châtement. Si le possesseur du gourdin est frappé par l'arme (naturelle ou manufacturée) d'un adversaire, la relique bénéficie d'un bonus d'altération de +4 (et non de +2) contre celui-ci. En outre, elle lui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Saint Cuthbert et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Invocation puissante ; NLS 20 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *protection contre la mort, soins modérés*, le créateur doit vénérer Saint Cuthbert ; Prix 82 112 po ; Coût 41 212 po + 3 272 PX.

Hache de la vertu ancestrale. Hache de guerre naine en adamantium +4 acérée ; AL LN ; Int 10, Sag 17, Cha 17 ; parole, télépathie, ouïe et vision dans le noir (36 m) ; valeur d'Ego 17.

Pouvoirs mineurs. Bénédiction 3 fois/jour, *lueur féerique* 3 fois/jour, *soins modérés* sur son porteur 3 fois/jour.

Pouvoir majeur. Rapidité sur son porteur 3 fois/jour.

Personnalité. Il y a de cela des siècles, l'un des grands prêtres de Moradin se porta volontaire pour être lié à la hache de vertu ancestrale originale. Depuis, cette personnalité a été reproduite à quelques exemplaires. Le prêtre, qui refuse de révéler son ancien nom, est un farouche guerrier qui pousse son porteur à s'en prendre aux ennemis ancestraux des nains (les gobelinoïdes et les géants) dès que l'occasion se présente. Il prend un malin plaisir à « illuminer ses cibles » (*lueur féerique*), à « soigner les blessures d'honneur » (*soins modérés*) et à conférer une « célérité divine » (*rapidité*). Il juge bien évidemment son porteur sur son adhésion à la culture naine traditionnelle et se rebelle vigoureusement contre les créatures étrangères à cette race qui tentent de le manier.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Moradin et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *bénédiction, lueur féerique, rapidité, soins modérés*, le créateur doit vénérer Moradin ; Prix 50 230 po ; Coût 26 780 po + 1 876 PX.

Heaume au panache pourpre. À l'origine, on remettait les heaumes au panache pourpre aux vainqueurs de tournois opposant les disciples d'Héronéus, mais ils se sont transmis de noble chevalier en brave écuyer au fil des siècles. Cette relique confère à celui qui la porte un bonus de +2 en Charisme. Non

seulement son propriétaire est immunisé contre la terreur, mais celle-ci va même jusqu'à lui donner courage. Quand le sujet est la cible d'un effet de terreur, il bénéficie d'un sort d'*héroïsme* pendant 10 minutes.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Héronéus et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Lame rubis

Abjuration modérée ; NLS 10 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *héroïsme*, le créateur doit vénérer Héronéus ; Prix 22 000 po ; Poids 2 kilos.

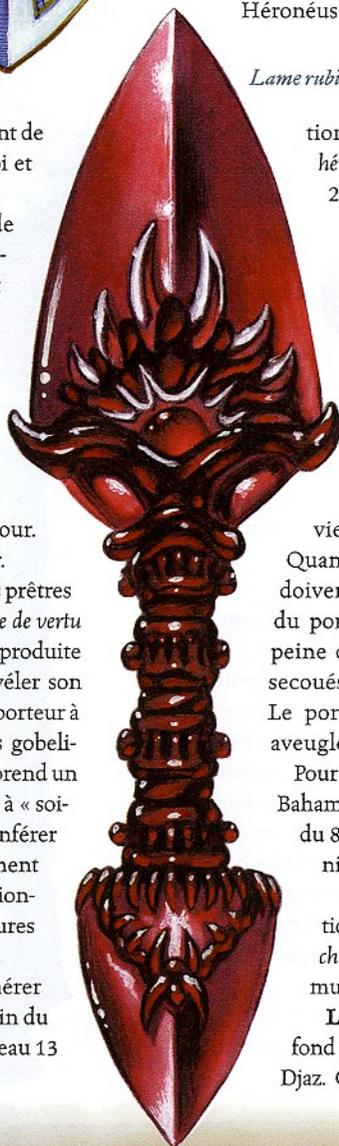
Heaume de platine. Ce heaume lisse recouvre les trois quarts du visage et est orné d'ailes de dragon. Les heaumes de platine originaux furent remis aux sept dragons d'or les plus proches de Bahamut, mais ils ont depuis été transmis à ses serviteurs du plan Matériel. Le porteur d'une telle relique a le pouvoir de présence terrifiante des dragons et est donc susceptible d'affecter toute créature dotée de moins de dés de vie que lui située dans un rayon de 45 mètres.

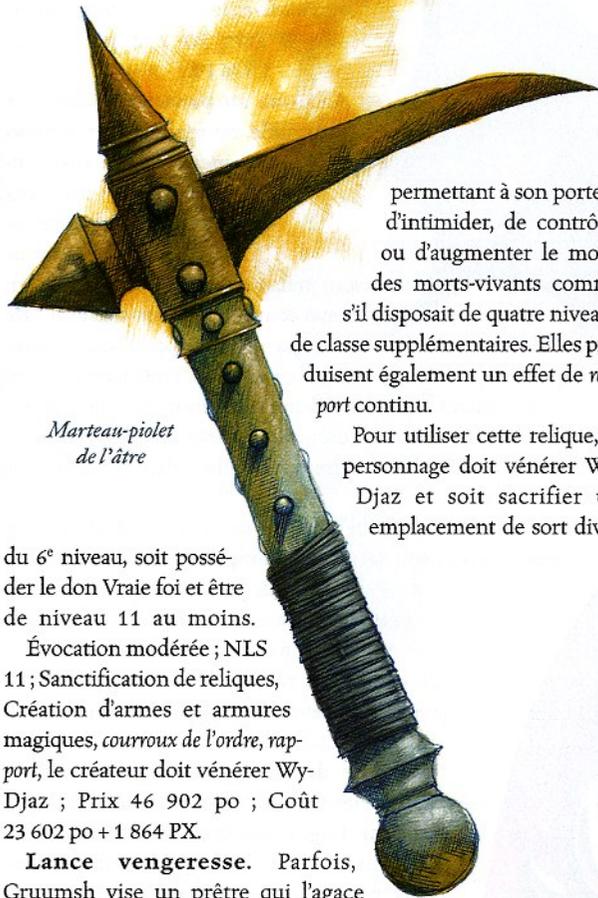
Quand l'intéressé passe à l'attaque, ses adversaires doivent réussir un jet de Volonté (DD 10 +1/2 DV du porteur + son modificateur de Charisme) sous peine d'être paniqués (s'ils ont 4 DV ou moins) ou secoués (s'ils ont 5 DV ou plus) pendant 4d6 rounds. Le porteur bénéficie également de la perception aveugle sur 18 mètres.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Bahamut et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *changement de forme*, le créateur doit vénérer Bahamut ; Prix 64 000 po ; Poids 1,5 kilo.

Lame rubis. Ces dagues en cristal d'un rouge profond auraient été arrachées à l'ourlet de la robe de Wy-Djaz. Chaque lame rubis est une dague +3 axiomatique





*Marteau-piolet
de l'âtre*

du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Évocation modérée ; NLS 11 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *courroux de l'ordre*, *rapport*, le créateur doit vénérer Wy-Djaz ; Prix 46 902 po ; Coût 23 602 po + 1 864 PX.

Lance vengeresse. Parfois, Gruumsh vise un prêtre qui l'agace d'une de ces lances. Si ce prêtre rachète ses fautes et conserve l'arme, celle-ci devient alors une *lance vengeresse*. Cette *lance +2 boomerang* se transforme en *lance +4 boomerang* quand son porteur attaque un adversaire qui lui a infligé des dégâts au round précédent. Si la cible lui a porté un coup critique lors du round précédent, la relique va même jusqu'à se transformer en *lance +5 boomerang*.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Gruumsh et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Transmutation puissante ; NLS 12 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *télékinésie*, le créateur doit vénérer Gruumsh ; Prix 14 000 po ; Coût 7 151 po + 548 PX.

Marteau-piolet de l'âtre. Certaines légendes prétendent que Garl Brilledor remet l'une de ces armes à douze familles nobles il y a de cela plusieurs siècles. Huit seraient encore aux mains des gnomes. Ce *marteau-piolet gnome +2/+2 de feu* devient un *marteau-piolet +4 de feu intense/+4 de feu intense* quand un gnome le manie. À chaque round, il inflige automatiquement ses dégâts de feu intense si un kobold ou quelque gobelinoïde a le malheur de s'en emparer.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Garl Brilledor et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

permettant à son porteur d'intimider, de contrôler ou d'augmenter le moral des morts-vivants comme s'il disposait de quatre niveaux de classe supplémentaires. Elles produisent également un effet de *rapport* continu.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Wy-Djaz et soit sacrifier un emplacement de sort divin

Évocation puissante ; NLS 18 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *colonne de feu*, le créateur doit vénérer Garl Brilledor ; Prix 35 600 po ; Coût 18 110 po + 1 400 PX.

Morgenstern de la Horde. Ces morgensterns auraient été trempées dans le sang de créatures issues de tous les plans connus de la Grande Roue. En tant normal, cette relique se comporte sur le même principe qu'une *morgenstern +2* ciselée de bouches grimaçantes. Cependant, une fois le mot de commande prononcé, l'arme se dote d'une propriété spéciale qui diffère à chaque round :

Round	Propriété spéciale
1	<i>Morgenstern +4 anarchique</i>
2	<i>Hache d'armes +4 sanglante</i>
3	<i>Morgenstern +4 impie</i>
4	<i>Épée longue +1 vorpale</i>
5	<i>Morgenstern +4 de feu intense</i>
6	<i>Épieu +4 vicieux</i>

Au-delà du 6^e round, la relique redevient une *morgenstern +2* jusqu'à ce que le mot de commande soit de nouveau prononcé.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Érythnul et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être



*Morgenstern
de la borde*

de niveau 9 au moins.

Évocation et Nécromancie puissantes ; NLS 18 ; Sancti-

fication de reliques, Création d'armes et armures magiques, *cercle de mort*, le créateur doit vénérer Érythnul ; Prix 30 300 po ; Coût 15 304 po + 1 200 PX ; Poids 1,5 kilo.

Parchemins de provenance incertaine. Ces liasses de parchemins grossiers sont depuis longtemps associées à Wy-Djaz, mais même ses gardiens du savoir ne savent rien de leur origine. Ces parchemins n'abritent pas des sorts sous forme écrite, mais des textes morbides dont l'auteur est inconnu. Selon les légendes, ceux qui comprennent leur contenu sont capables d'exercer un grand pouvoir sur la vie et la mort.

Cependant, les choses ne sont pas aussi faciles qu'elles en ont l'air. Pour commencer, les textes

sont rédigés dans presque toutes les langues, anciennes et modernes, une même phrase en abritant parfois plusieurs. Une heure de lecture permet d'effectuer un test de Connaissances (religion) (DD 20) avec un bonus de +2 par langue connue du lecteur. Plusieurs personnes peuvent participer à la traduction, offrant leur concours en ce qui concerne les langues qu'elles connaissent, mais elles courent alors certains risques (cf. ci-dessous). *Lecture de la magie et compréhension des langages* ne sont d'aucune utilité car la sagesse que renferment les textes est particulièrement sibylline. Un lecteur (et un seul si un groupe se charge de la traduction) doit vénérer Wy-Djaz pour tirer quoi que ce soit de la liasse de parchemins.

Ensuite, le lecteur doit s'approcher de la frontière séparant la vie et la mort. Pour chaque heure passée à lire les parchemins, il lui faut effectuer un jet de dés sur la table qui suit :

1d100	Effet
01-10	Jet de Volonté (DD 20) sous peine de devenir fou (comme le sort <i>aliénation mentale</i>).
11-30	Jet de Volonté (DD 20) sous peine d'être victime d'une <i>malédiction suprême</i> .
31-60	Jet de Volonté (DD 20) sous peine de devoir se charger d'une <i>quête</i> pour le compte de Wy-Djaz.
61-90	Gain de 1d6 niveaux négatifs en qualité d'absorption d'énergie (jet de Vigueur, DD 20, annule au bout de 24 heures).
91-100	Jet de Vigueur (DD 20) sous peine de devenir un fantôme pendant un an et un jour.

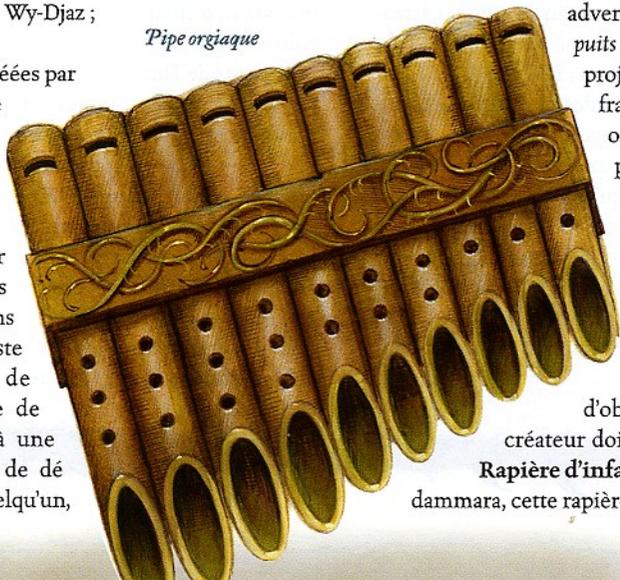
Bien que la lecture de ces parchemins soit risquée, les récompenses sont à la hauteur du danger. Un personnage qui parvient à les lire pendant toute la durée indiquée bénéficie de l'un des effets suivants :

Durée	Avantage
1 heure	<i>Pacte de regain</i> pour le lecteur.
2 heures	<i>Pacte de regain</i> pour autrui.
3 heures	<i>Pacte mortel</i> pour le lecteur.
4 heures	<i>Pacte mortel</i> pour autrui.
6 heures	<i>Résurrection suprême</i> (et les parchemins disparaissent).

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Wy-Djaz et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Nécromancie puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *pacte de regain*, *pacte mortel*, *résurrection suprême*, le créateur doit vénérer Wy-Djaz ;
Prix 118 000 po ; Poids 5 kilos.

Pipe orgiaque. Ces flûtes, créées par un ordre clandestin de bardes/prêtres vénérant Olidammara, exigent de celui qui s'en sert de réussir un test de Représentation (instruments à vent) (DD 20) par round. En cas de réussite, les créatures vivantes situées dans un rayon de 9 mètres du flûtiste doivent remporter un jet de Volonté (DD 16) sous peine de subir un effet de *confusion*, à une exception près. Quand le jet de dé pousse le sujet à attaquer quelqu'un,



Pipe orgiaque

celui-ci fait des avances (qui prennent la forme d'une étreinte ou d'un baiser). L'effet dure aussi longtemps que le sujet reste dans un rayon de 9 mètres du personnage. Si ce dernier est interrompu ou rate un test de Représentation, puis en réussit un nouveau, les créatures situées dans le rayon de l'effet doivent effectuer un nouveau jet de sauvegarde. Les cibles qui le réussissent sont immunisées contre l'effet de la relique pendant 24 heures.

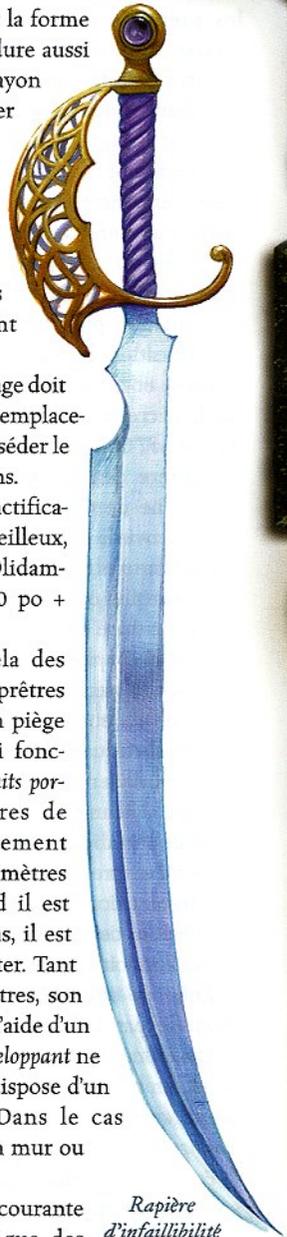
Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Olidammara et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Enchantement modéré ; NLS 7 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *confusion*, le créateur doit vénérer Olidammara ; Prix 22 320 po ; Coût 11 320 po + 880 PX ; Poids 1,5 kilo.

Puits enveloppant. Il y a de cela des siècles, Kurtulmak remit à ses grands prêtres une demi-douzaine d'exemplaires d'un piège portatif : le *puits enveloppant*. Celui-ci fonctionne sur le même principe qu'un *puits portable*, si ce n'est qu'il fait 15 mètres de profondeur. Quand il est complètement ouvert, cet objet recouvre une case de 3 mètres de côté, contre 30 centimètres quand il est réduit à sa taille minimale. Dans ce cas, il est possible de le ramasser et de l'emporter. Tant qu'il se situe dans un rayon de 18 mètres, son propriétaire peut l'ouvrir et le fermer à l'aide d'un simple mot de commande. Le *puits enveloppant* ne peut s'ouvrir à son maximum que s'il dispose d'un espace plat suffisamment grand. Dans le cas contraire, il s'arrête dès qu'il touche un mur ou quelque autre obstacle.

La technique d'utilisation la plus courante

Rapière
d'infailibilité



consiste à attendre que des adversaires s'approchent du *puits enveloppant* pour ouvrir celui-ci et les projeter dans une fosse qui n'était pas là une fraction de seconde plus tôt. Les cibles ont droit à un jet de Réflexes (DD 22) pour ne pas tomber dans le trou.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Kurtulmak et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Invocation puissante ; NLS 16 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *changement de plan*, le créateur doit vénérer Kurtulmak ; Prix 33 600 po.

Rapière d'infailibilité. Cadeau de Fharlangh à Olidammara, cette rapière fut reproduite à plusieurs reprises par

les prêtres du premier. Cette *rapière +4 spectrale* ignore les chances de rater, qu'elles découlent d'un camouflage, de *clignotement* ou de quelque autre source.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Fharlanghn et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Divination puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *vision lucide*, le créateur doit vénérer Fharlanghn ; Prix 35 600 po ; Coût 17 920 po + 1 412 PX.

Rapière de l'ultime désespoir. Olidammara offre l'une de ces rapières en apparence banales quand l'envie le prend. Une *rapière de l'ultime désespoir* dégage une très faible aura magique et semble tout ce qu'il y a de plus ordinaire, à l'exception de l'inscription située à la base de la lame : « Ne prenez pas garde à vous. » Cette *rapière +2 acérée* devient une *rapière +4 acérée* quand celui qui la manie perd plus de la moitié de ses points de vie, et une *rapière +5 acérée et vicieuse* quand il a moins d'un quart de ses points de vie habituels.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Olidammara et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Transmutation faible ; NLS 9 ; Sanctification de reliques, Création d'armes et armures magiques, *affûtage*, le créateur doit vénérer Olidammara ; Prix 23 920 po.

Robe de soie d'ébène. Tissée grâce à la soie produite par Lolth en personne, cette relique confère à celui qui la porte un bonus d'armure de +8, un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde et des effets continus de *pattes d'araignée* et de *liberté de mouvement*.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Lolth et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *liberté de mouvement*, *pattes d'araignée*, le créateur doit vénérer Lolth ; Prix 134 000 po ; Poids 0,5 kilo.

Sceptre chromatique. Forgé au sein des feux de l'Enfer, ce sceptre en fer représente cinq têtes de dragon (noire, bleue, verte, rouge et blanche) ceintes en une seule extrémité. Cette relique peut être utilisée sur le même principe qu'une *morgenstern +2* possédant la propriété de froid, de feu ou de foudre, au choix du porteur (changement sur un simple mot de commande). Cependant, elle dispose également d'un certain nombre de pouvoirs magiques, chacun étant utilisable 1 fois par jour.

- *Fléau d'insectes* sur une portée de 312 mètres et créant cinq nuées adjacentes.

Sceptre chromatique



- *Voile* (jet de Volonté DD 19 pour dévoiler).
- *Domination* sur une portée de 19,5 mètres (jet de Volonté DD 17 pour annuler).
- *Orientation* durant 160 minutes.
- *Mur de glace* sur une portée de 19,5 mètres et couvrant jusqu'à seize cases de 3 mètres de côté.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Tiamat et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Invocation puissante ; NLS 16 ; Sanctification de reliques, Création de sceptres, *domination*, *fléau d'insectes*, *mur de glace*, *orientation*, *voile*, le créateur doit vénérer Tiamat ; Prix 71 908 po ; Coût 36 108 po + 2 864 PX ; Poids 2,5 kilos.

Sceptre d'inversion. Ce sceptre en acier ressemble à une lourde chaîne, mais il reste parfaitement raide. Sur commande, il renvoie les neuf prochains niveaux de sort visant son porteur, sur le même principe que *renvoi des sorts*. Il confère également à l'intéressé le don *Science* du contresort.

Le fait de renvoyer un sort modifie la couleur du sceptre selon l'école de l'effet.

École	Couleur
Abjuration	Bleu
Divination	Indigo
Enchantement	Vert
Évocation	Rouge
Illusion	Violet
Invocation	Jaune
Nécromancie	Noir
Transmutation	Orange

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Boccob et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création de sceptres magiques, *renvoi des sorts*, le créateur doit vénérer Boccob ; Prix 132 000 po ; Poids 2,5 kilos.

Sceptre du reclus. Manié par l'une des grandes prêtresses de Lolth, ce sceptre ressemble à une patte velue d'araignée géante, segmentée et malingre. Il se comporte comme une *masse d'armes légère +3* n'infligeant pas de dégâts. Par contre, en cas de coup au but (via une attaque de contact au corps à corps), le porteur inocule un venin qui inflige un affaiblissement temporaire de 2d6 points de Force. À l'instar de tout poison, les dégâts se répètent 1 minute plus tard. En cas de coup critique, les deux affaiblissements temporaires prennent la forme de diminutions permanentes. Dans tous les cas, le défenseur annule l'effet s'il réussit un jet de Vigueur (DD 20).

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Lolth et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 6^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 11 au moins.

Nécromancie puissante ; NLS 16 ; Sanctification de reliques, Création de sceptres magiques, *empoisonnement*, le créateur doit vénérer Lolth ; Prix 33 600 po ; Coût 16 953 po + 1 332 PX ; Poids 2,5 kilos.



Sceptre du reclus

Illus. de W. Reynolds

Tabard de désincarnation. Ce tabard, qui comptait parmi les atours funéraires de Shedlazzar IV, emmène son porteur dans le plan Éthéré sur commande (sur le même principe que le sort *forme éthérée*) jusqu'à 10 rounds par jour (sans que cette durée soit forcément continue). Il est possible de mettre un terme à l'effet. Quand il se trouve dans le plan Éthéré, les sorts que lance le personnage affectent normalement le plan Matériel, contrairement à ceux que jettent les lanceurs de sorts qui s'y rendent par un autre moyen.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Nérull et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *forme éthérée*, le créateur doit vénérer Nérull ; Prix 68 600 po ; Poids 0,5 kilo.

Tabard de la grande croisade. Ces tabards argentés, qui seraient au nombre de sept, sont ornés d'une simple croix rouge au niveau de la poitrine. Le porteur de la relique jouit d'une réduction des dégâts (5/Mal) et les créatures situées dans un rayon de 6 mètres (ce qui inclut le personnage) bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde. Une fois par jour, si une personne autre que le porteur saisit l'ourlet du *tabard de la grande croisade* (action de mouvement), toutes ses plaies se referment (comme le sort *guérison suprême* lancé au niveau 15).

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Saint Cuthbert et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 8^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 15 au moins.

Invocation puissante ; NLS 15 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *guérison suprême*, le créateur doit vénérer Saint Cuthbert ; Prix 68 800 po.

Tome de la langue bien pendue. Ce lourd manuscrit est relié de cuir et recouvert d'ornements sanglants : une langue tranchée et clouée sur la couverture. Celle-ci appartenait à un ancien prêtre de Vecna qui ne sut garder sa langue et divulgua certains des secrets de son ordre. Il existerait cinq copies de cet ouvrage. Le *tome de la langue bien pendue* abrite le processus de création d'un phylactère de liche et 2d4 sorts de magicien de chaque niveau, du 6^e au 9^e. Il renferme également 500 pages vierges fonctionnant sur le même principe que le *livre magique de Boccob*.

Mais le *tome de la langue bien pendue* enseigne également des exercices mentaux visant à renforcer des facultés de lanceur de

sorts. La lecture de cette partie de l'ouvrage, qui demande un total de 48 heures étalées sur un minimum de 6 jours, augmente le niveau de lanceur de sorts effectif de +2 pour ce qui est de toutes les variables liées aux sorts (comme les dégâts et la portée) et des tests de niveau de lanceur de sorts.

Cependant, ces exercices sont particulièrement éprouvants d'un point de vue mystique et réduisent à jamais la Constitution du lecteur de 2 points.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Vecna et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 7^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 13 au moins.

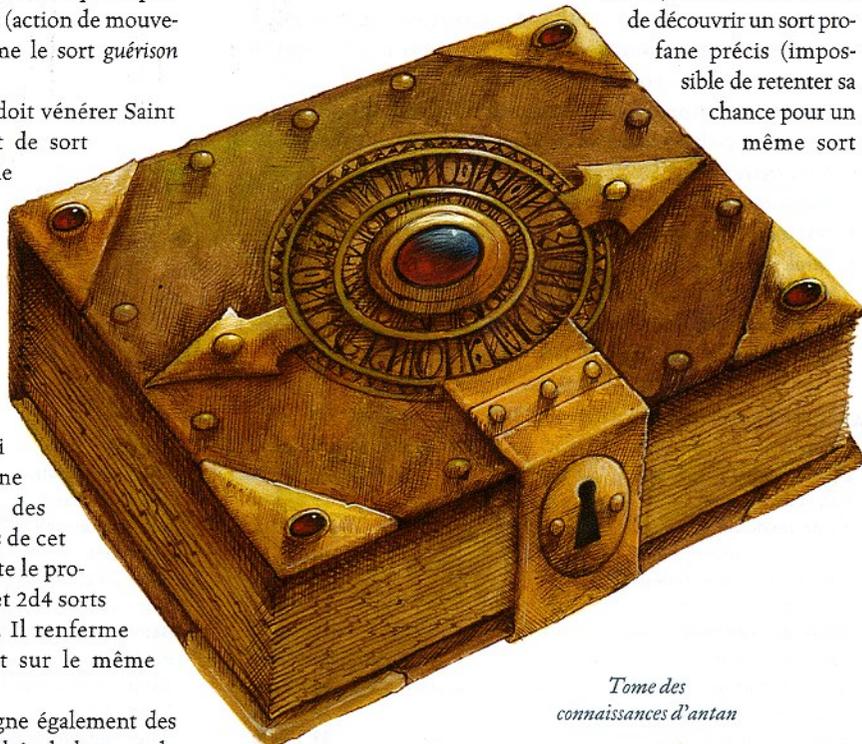
Transmutation puissante ; NLS 17 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, *page secrète*, le créateur doit vénérer Vecna ; Prix 34 850 po ; Poids 2,5 kilos.

Tome des connaissances d'antan.

Sans doute écrit par Boccob en personne et issu de sa bibliothèque, cet ouvrage relié de cuir est rempli de feuilles de parchemin jaunies. Ses pages magiques renferment tous les sorts connus, mais lui et les copies faites depuis que l'exemplaire original a quitté la bibliothèque de Boccob sont en quelque sorte maudits puisque le système de renvois change sans cesse. En effet, les pages du grimoire changent tout le temps de place, sans aucune cohérence. Il est donc impossible d'y trouver quoi que ce soit d'utile en le parcourant, mais si le lecteur se rend à l'index situé

à la fin, il a 90 % de chances de découvrir un sort profane précis (impossible de retenter sa chance pour un même sort

Tome de la langue bien pendue



Tome des connaissances d'antan

pendant 24 heures). Les sorts issus du *tome des connaissances d'antan* prennent moitié moins de temps à être préparés.

Pour utiliser cette relique, le personnage doit vénérer Boccob et soit sacrifier un emplacement de sort divin du 5^e niveau, soit posséder le don *Vraie foi* et être de niveau 9 au moins.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Sanctification de reliques, Création d'objets merveilleux, *page secrète*, le créateur doit vénérer Boccob ; Prix 22 000 po ; Poids 1 kilo.

BÂTONS

À l'instar des bâtons décrits dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*, les bâtons qui suivent abritent différents sorts et leur activation est à potentiel magique. Chacun exploite la valeur de caractéristique et les dons de son utilisateur pour ce qui est de fixer le DD de sauvegarde et des tests de résistance à la magie des adversaires. Contrairement aux autres types d'objets magiques, l'utilisateur s'en remet à son niveau de lanceur de sorts s'il est supérieur à celui du créateur du bâton. Le niveau de lanceur de sorts minimal d'un bâton est égal à 8.

Un bâton classique ressemble à une canne, à un gourdin ou à un bâton de combat. Il a une CA de 7, 10 points de résistance, une solidité de 5 et le DD du test de Force visant à le briser s'élève à 24.

Béatifique mineur. Ce bâton, particulièrement intéressant pour les lanceurs de sorts chaotiques bons, permet de lancer les sorts suivants :

- *Rejet de la Loi* (2 charges)
- *Rejet du Mal* (2 charges)
- *Châtiment sacré* (1 charge)
- *Marteau du Chaos* (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *châtiment sacré*, *marteau du Chaos*, *rejet de la Loi*, *rejet du Mal* ; Prix 28 266 po.

Béatifique suprême. Version plus puissante du *bâton béatifique mineur*, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Aura sacrée* (2 charges)
- *Manteau du Chaos* (2 charges)
- *Parole du Chaos* (1 charge)
- *Parole sacrée* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *aura sacrée*, *manteau du Chaos*, *parole du Chaos*, *parole sacrée* ; Prix 78 750 po.

Chêne-guerre. Ce bâton en chêne épais et sombre, conçu pour aider les druides à se protéger dans la nature, permet de lancer les sorts suivants :

- *Barbelures** (1 charge)
- *Gourdin magique* (1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 8 ; Création de bâtons magiques, *barbelures*, *gourdin magique* ; Prix 13 500 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Construction. Ce bâton en bois, de 90 centimètres de long et entaillé tous les 2,5 centimètres, permet de lancer les sorts suivants :

- *Animation d'objets* (2 charges)
- *Création majeure* (1 charge)
- *Mur de pierre* (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *animation d'objets*, *création majeure*, *mur de pierre* ; Prix 38 156 po.

Courant d'air. Conçu en tek rehaussé de filigranes dorés, le *bâton du courant d'air* permet de lancer les sorts suivants :

- *Cyclone suprême** (2 charges)
- *Cyclone* (1 charge)
- *Vent divin* (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, *cyclone*, *cyclone suprême*, *vent divin* ; Prix 89 250 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

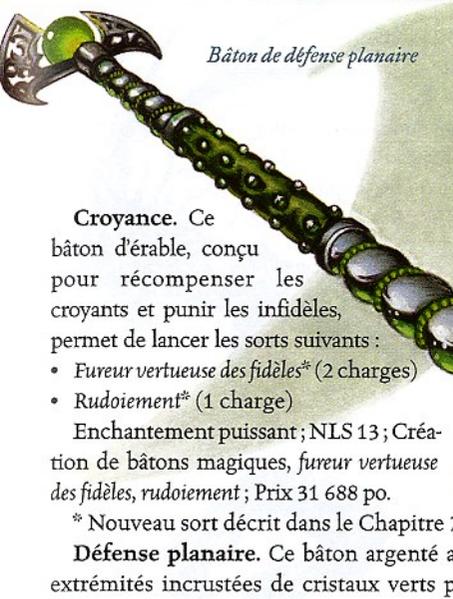


Bâton du courant d'air

TABLE 4-2 : BÂTONS

Bâton	Prix de vente
Bâton de chêne-guerre	13 500 po
Bâton de la faune	19 046 po
Bâton de douleur	27 844 po
Bâton béatifique mineur	28 366 po
Bâton diabolique mineur	28 366 po
Bâton du saint mineur	28 366 po
Bâton du licencieux mineur	28 366 po
Bâton de croyance	31 688 po
Bâton de menace gazeuse	36 094 po
Bâton des vents	37 969 po
Bâton de construction	38 156 po
Bâton de défense planaire	44 344 po

Bâton	Prix de vente
Bâton de la patrie	48 469 po
Bâton d'incarcération	51 563 po
Bâton de visage divin	60 563 po
Bâton des esprits chasseurs	66 938 po
Bâton béatifique suprême	78 750 po
Bâton diabolique suprême	78 750 po
Bâton du saint suprême	78 750 po
Bâton du licencieux suprême	78 750 po
Bâton de protection spirituelle	82 417 po
Bâton du courant d'air	89 250 po
Bâton des tempêtes	118 125 po



Bâton de défense planaire

Croyance. Ce bâton d'érable, conçu pour récompenser les croyants et punir les infidèles, permet de lancer les sorts suivants :

- *Fureur vertueuse des fidèles** (2 charges)
- *Rudolement** (1 charge)

Enchantement puissant ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *fureur vertueuse des fidèles*, *rudolement* ; Prix 31 688 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Défense planaire. Ce bâton argenté aux extrémités incrustées de cristaux verts permet de lancer les sorts suivants :

- *Bannissement* (2 charges)
- *Ancre dimensionnelle* (1 charge)
- *Renvoi* (1 charge)
- *Subversion planaire** (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *ancre dimensionnelle*, *bannissement*, *renvoi*, *subversion planaire* ; Prix 44 344 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Diabolique mineur. Ce bâton, particulièrement intéressant pour les lanceurs de sorts loyaux mauvais, permet de lancer les sorts suivants :

- *Rejet du Bien* (2 charges)
- *Rejet du Chaos* (2 charges)
- *Courroux de l'ordre* (1 charge)
- *Ténèbres maudites* (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *courroux de l'ordre*, *rejet du Bien*, *rejet du Chaos*, *ténèbres maudites* ; Prix 28 266 po.

Diabolique suprême. Version plus puissante du bâton *diabolique mineur*, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Aura maudite* (2 charges)
- *Bouclier de la Loi* (2 charges)
- *Blasphème* (1 charge)
- *Décret* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *aura maudite*, *blasphème*, *bouclier de la Loi*, *décret* ; Prix 78 750 po.

Douleur. Ce bâton, dont la surface est ciselée de motifs évoquant de grosses épines, permet de lancer les sorts suivants :

- *Mauvais œil* (2 charges)
- *Blessure grave* (1 charge)
- *Souffrance** (1 charge)

Nécromancie modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *blessure grave*, *mauvais œil*, *souffrance* ; Prix 27 844 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Esprits chasseurs. Ce bâton de frêne blanc permet de lancer les sorts suivants :

- *Ours fantomatique** (2 charges)
- *Loup fantomatique** (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, *loup fantomatique*, *ours fantomatique* ; Prix 66 938 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Faune. Ce bâton, souvent créé par des druides dans le but de stocker des sorts pour leur compagnon animal, permet de lancer les sorts suivants :

- *Croissance animale* (2 charges)
- *Morsure magique suprême* (1 charge)
- *Peau d'écorce* (1 charge)

Transmutation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *croissance animale*, *morsure magique suprême*, *peau d'écorce* ; Prix 19 406 po.

Incarcération. Utilisé pour capturer ses adversaires sans les tuer, le bâton d'incarcération permet de lancer les sorts suivants :

- *Ancre dimensionnelle* (1 charge)
- *Barrière de lames* (1 charge)
- *Immobilisation de monstre* (1 charge)

Évocation modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *ancre dimensionnelle*, *barrière de lames*, *immobilisation de monstre* ; Prix 51 563 po.

Licencieux mineur. Ce bâton, particulièrement intéressant pour les lanceurs de sorts chaotiques mauvais, permet de lancer les sorts suivants :

- *Rejet de la Loi* (2 charges)
- *Rejet du Bien* (2 charges)
- *Marteau du Chaos* (1 charge)
- *Ténèbres maudites* (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *marteau du Chaos*, *rejet de la Loi*, *rejet du Bien*, *ténèbres maudites* ; Prix 28 266 po.

Licencieux suprême. Version plus puissante du bâton du *licencieux mineur*, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Aura maudite* (2 charges)
- *Manteau du Chaos* (2 charges)
- *Blasphème* (1 charge)
- *Parole du Chaos* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *aura maudite*, *blasphème*, *manteau du Chaos*, *parole du Chaos* ; Prix 78 750 po.

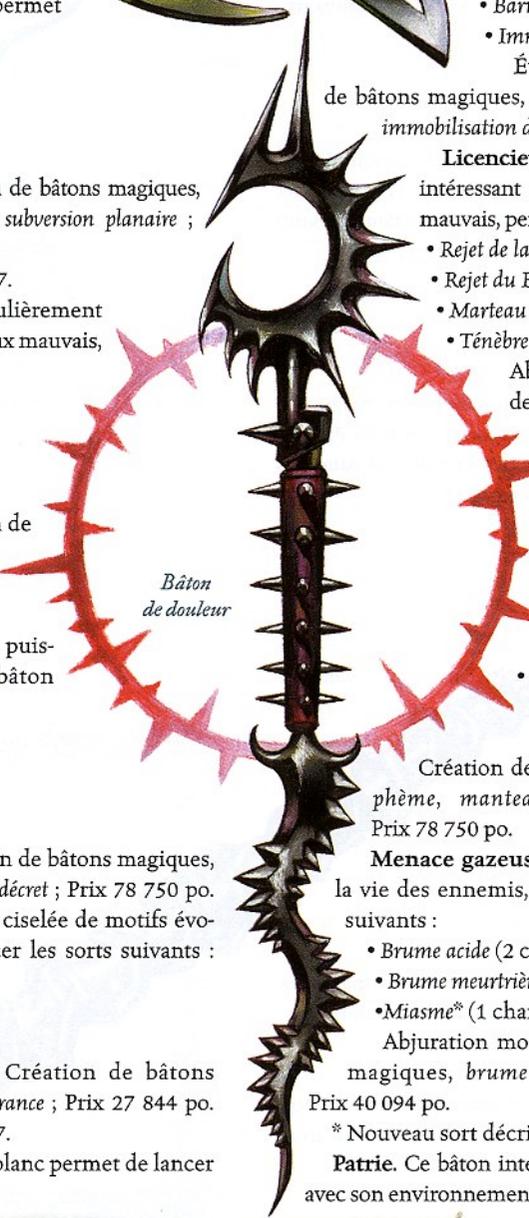
Menace gazeuse. Renfermant des sorts censés ôter la vie des ennemis, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Brume acide* (2 charges)
- *Brume meurtrière** (1 charge)
- *Miasme** (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *brume acide*, *brume meurtrière*, *miasme* ; Prix 40 094 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Patrie. Ce bâton intensifie le lien que le druide entretient avec son environnement et permet de lancer les sorts suivants :



Bâton de douleur

- *Communion avec la nature* (1 charge)
- *Dissimulation forestière** (1 charge)
- *Orientation* (1 charge)

Divination modérée ; NLS 11 ; Création de bâtons magiques, *communion avec la nature*, *dissimulation forestière*, *orientation* ; Prix 48 469 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Protection spirituelle. Particulièrement apprécié des prêtres qui combattent les morts-vivants, ce bâton de sumac souple permet de lancer les sorts suivants :

- *Restauration suprême* (3 charges)
- *Protection contre la mort* (1 charge)
- *Restauration* (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 13 ; Création de bâtons magiques, *protection contre la mort*, *restauration*, *restauration suprême* ; Prix 82 417 po.

Saint mineur. Ce bâton, particulièrement intéressant pour les lanceurs de sorts loyaux bons, permet de lancer les sorts suivants :

- *Rejet du Chaos* (2 charges)
- *Rejet du Mal* (2 charges)
- *Châtiment sacré* (1 charge)
- *Courroux de l'ordre* (1 charge)

Abjuration modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *châtiment sacré*, *courroux de l'ordre*, *rejet du Chaos*, *rejet du Mal* ; Prix 28 266 po.

Saint suprême. Version plus puissante du bâton du saint mineur, ce bâton permet de lancer les sorts suivants :

- *Aura sacrée* (2 charges)
- *Bouclier de la Loi* (2 charges)
- *Décret* (1 charge)
- *Parole sacrée* (1 charge)

Abjuration puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *aura sacrée*, *bouclier de la Loi*, *décret*, *parole sacrée* ; Prix 78 750 po.

Tempêtes. Bâton nouveau apprécié des druides, le bâton des tempêtes permet de lancer les sorts suivants :

- *Contrôle du climat* (1 charge)
- *Orage de fureur élémentaire** (1 charge)
- *Rage tempête** (1 charge)
- *Tour orageuse** (1 charge)

Transmutation puissante ; NLS 15 ; Création de bâtons magiques, *contrôle du climat*, *orage de fureur élémentaire*, *rage tempête*, *tour orageuse* ; Prix 118 125 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Vents. Ce bâton d'acajou parcouru de filigranes en argent permet de lancer les sorts suivants :

- *Contrôle des vents* (1 charge)
- *Convocation d'alliés naturels V* (1 charge)
- *Vents paralysants** (1 charge)

Invocation modérée ; NLS 9 ; Création de bâtons magiques, *contrôle des vents*, *convocation d'alliés naturels V*, *vents paralysants* ; Prix 37 969 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Visage divin. Ce bâton ferré, habituellement orné du symbole religieux d'un dieu précis, permet de lancer les sorts suivants :

- *Visage divin suprême** (3 charges)
- *Visage divin** (2 charges)

- *Visage divin mineur** (1 charge)

Invocation puissante ; NLS 17 ; Création de bâtons magiques, *visage divin*, *visage divin mineur*, *visage divin suprême* ; Prix 60 563 po.

* Nouveau sort décrit dans le Chapitre 7.

Bâton de la faune

Bâton des tempêtes

Bâton d'incarcération



Illus. de Scott Rollet

Les dieux décrits dans ce chapitre s'ajoutent à ceux du *Manuel des Joueurs*. Certains ont déjà été cités dans le *Manuel des Monstres*, tandis que d'autres proviennent du monde de Greyhawk.

De même, les prêtres des dieux des monstres font des adversaires inhabituels pour les PJ, mais ces divinités ont généralement peu d'influence en dehors de la race qui les vénère.

QUELS DIEUX UTILISER ?

Un MD qui n'aurait pas envie de créer un panthéon entier pour sa campagne peut utiliser les dieux traditionnels de D&D et y ajouter quelques divinités de sa création. Les dieux majeurs couvrent toutes les attributions principales qu'on peut attendre d'un panthéon et les autres dieux ont des fonctions plus spécialisées. Attention cependant : en introduisant trop de dieux différents dans son monde, chacun d'entre eux perd un peu de son impact. L'idéal pour une campagne de D&D se situe probablement entre une et deux douzaines de dieux.

On peut utiliser un des dieux moins bien connus de Greyhawk quand une histoire mène dans leur domaine de prédilection ou comme divinité tutélaire pour un personnage exotique. Par exemple :

- Les PJ entendent parler de Wastri pour la première fois lorsqu'ils rencontrent une de ses sectes en train de reconstruire une forteresse marécageuse.
- Le vieux maître d'un ordre de moines est un fidèle de Rao, mais la plupart de ses jeunes disciples vénèrent plutôt Zuoken.
- Un joueur veut comme personnage un ancien pirate, adorateur de Procan.

PRÉSENTATION DES DIEUX

La description des dieux suit le format suivant.

Attributions. Tous les dieux sont associés à un ou plusieurs aspects de l'existence sur lesquels ils ont un certain contrôle et dont ils tirent leur puissance ; ce sont leurs attributions. Les dieux s'intéressent de près à ce qui concerne leurs attributions, dont ils défendent souvent activement la prééminence. Ehlonna, par exemple, est la déesse des forêts et les bois sont donc l'aspect principal de ses attributions. Gruumsh est le dieu des orques et cette race constitue l'une de ses attributions, mais une autre est la notion de territoire. Les deux aspects du dieu se rejoignent, puisque les orques sont agressifs et territoriaux.

Domaines. Une liste des domaines accordés par le dieu, tirés du Chapitre 5 de ce livre ou du Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*. Parfois, les domaines correspondent exactement aux attributions. Par exemple, Pélor est le dieu du soleil et il offre évidemment le domaine du Soleil à ses

prêtres. Les domaines d'autres divinités sont choisis parmi ceux qui seront les plus utiles à leurs prêtres pour faire triompher leur cause. Les domaines de Vecna, dieu des secrets, sont la Connaissance, la Folie*, la Magie et le Mal. Quand le nom d'un domaine est suivi d'un astérisque, c'est qu'il est présenté dans cet ouvrage et s'ajoute aux domaines proposés pour le dieu dans le *Manuel des Joueurs*.

Formation des prêtres. La façon dont les dieux recrutent et forment leurs fidèles, et plus particulièrement leurs prêtres, est très variable. De plus, la plupart des Églises sont assez vastes pour être formés de plusieurs Chapelles qui peuvent suivre des coutumes différentes de celles qui sont indiquées ici.

Quêtes. Le type de missions demandées aux fidèles d'un dieu dépend énormément de son alignement, de ses attributions et des rivalités qu'il peut entretenir avec ses pairs.

Prières. Chaque religion a sa propre façon de communiquer avec son dieu. Les joueurs de prêtres ou d'autres personnages dévots peuvent souhaiter utiliser ces quelques tournures traditionnelles lorsqu'ils parlent à la première personne.

Temples. Les lieux de culte, qu'on désigne par simplicité comme des temples, peuvent varier en forme, des bosquets de chênes d'Obad-Haï jusqu'aux cathédrales aux larges vitraux de Pélor. La plupart fournissent soins, informations et d'autres services aux personnes partageant leur foi.

Rites. Chaque religion possède ses propres célébrations et liturgies suivant l'alignement et les attributions de son dieu. Les PJ peuvent avoir à participer (ou à interrompre) une cérémonie en honneur d'un dieu.

Hérauts et alliés. Le héraut d'un dieu est une créature qu'il envoie régulièrement sur le plan Matériel lorsqu'il souhaite intervenir dans les affaires des mortels. Les alliés sont les créatures que la divinité envoie en réponse à un sort d'allié d'outreplan, allié majeur d'outreplan ou allié suprême d'outreplan, dans cet ordre.

Reliques. Les reliques sont des objets magiques, variant en puissance d'objets merveilleux mineurs jusqu'aux artefacts, liés au culte d'un dieu en particulier. Elles sont décrites dans le Chapitre 4.

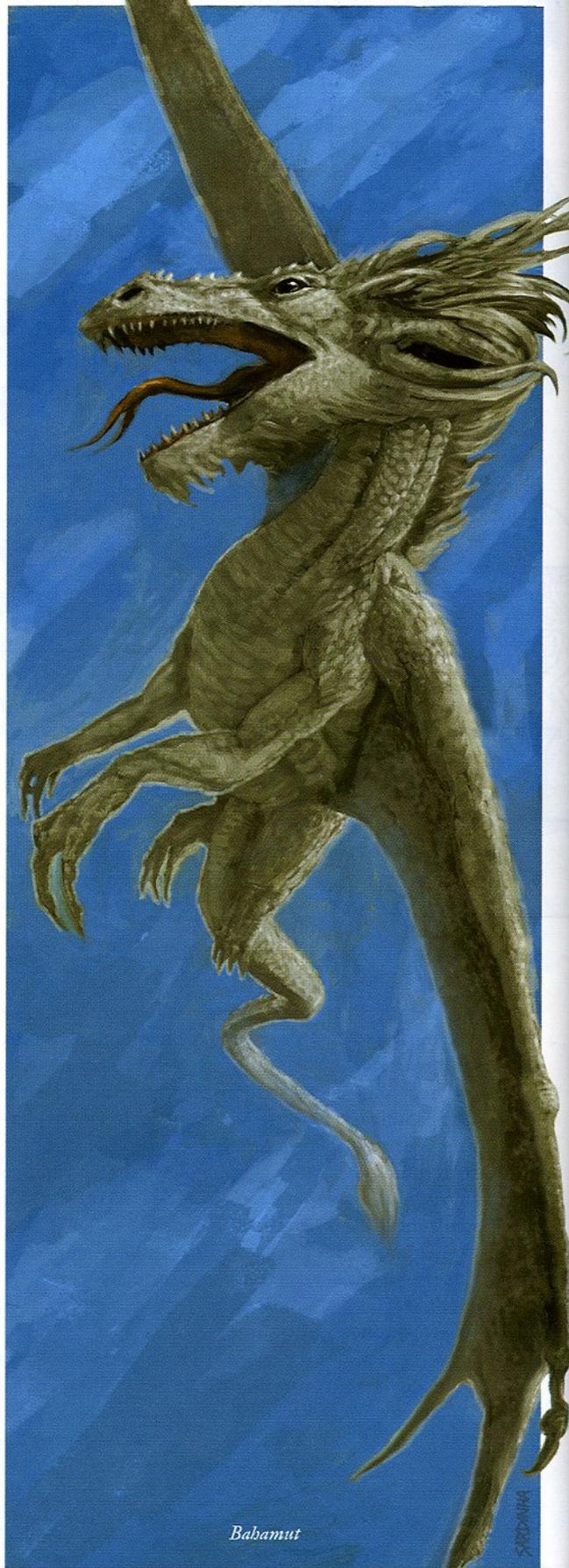
DIEUX TRADITIONNELS DE D&D

Les dieux suivants ont déjà été décrits dans le *Manuel des Joueurs*, à l'exception de Bahamut, Kurtulmak, Lolth et Tiamat, quatre additions au panthéon traditionnel de D&D.

Bahamut

Dieu mineur (loyal bon)

Révéré par les dragons bienveillants, Bahamut se montre sévère et intraitable envers le Mal, mais bon et serviable avec les indigents et les nécessiteux. Il enseigne à ses adeptes de toujours frapper le Mal là où ils le trouvent, et d'aider les autres à trouver la force nécessaire pour résister à la tentation. Il apparaît sous la forme d'un long dragon sinueux aux écailles de platine et ses yeux félins changent constamment de couleur.



Bahamut

TABLE 5-1 : PRINCIPALES DIVINITÉS DE GREYHAWK

Nom	Attributions	Al	Domaines	Arme de prédilection	Rang
Bahamut	dragons bons, vents	LB	Air, Bien, Chance, Froid*, Protection	morsure ou pic de guerre lourd	min.
Boccob	magie, connaissance	N	Connaissance, Duperie, Magie, Oracles*, Pensée*	bâton	sup.
Corellon Larethian	elfes, magie, musique, arts	CB	Bien, Chaos, Communauté*, Guerre, Protection	épée longue	sup.
Elhonna	forêts, flore et faune, fertilité	NB	Bien, Célérité*, Faune, Flore, Soleil	épée longue	int.
Érythnul	carnage, panique	CM	Chaos, Duperie, Folie*, Guerre, Mal	morgenstern	int.
Fharlanghn	routes, voyages, distance	N	Célérité*, Chance, Climat*, Protection, Voyage	bâton	int.
Garl Brilledor	gnomes, humour, taille de gemmes	NB	Bien, Communauté*, Création*, Duperie, Protection	hache d'armes	sup.
Gruumsh	orques, guerre, territoire	CM	Chaos, Domination*, Force, Guerre, Mal	lance	sup.
Héronéus	bravoure, chevalerie, guerre, audace	LB	Bien, Gloire*, Guerre, Inquisition*, Loi	épée longue	int.
Hextor	tyrannie, guerre, conflits, forme physique	LM	Destruction, Domination*, Guerre, Loi, Mal	fléau d'armes	int.
Kord	force, athlétisme, courage	CB	Bien, Chance, Chaos, Compétition*, Force	épée à deux mains	int.
Kurtulmak	kobolds, pièges	LM	Chance, Duperie, Loi, Mal	lance	int.
Lolth	drows, araignées, ténèbres	CM	Chaos, Destruction, Duperie, Mal	fouet	int.
Moradin	nains, forge, ingénierie	LB	Bien, Création*, Loi, Protection, Terre	marteau de guerre	sup.
Nérull	mort, meurtre, l'au-delà	NM	Duperie, Mal, Mort, Pestilence*	faux	sup.
Obad-Hai	nature, liberté, chasse, animaux sauvages	N	Air, Climat*, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre	bâton	int.
Olidammara	roublards, musique, festivité, plaisanteries	CN	Célérité*, Chance, Chaos, Duperie, Pensée*	raprière	int.
Pélor	soleil, lumière, guérison	NB	Bien, Force, Gloire*, Guérison, Soleil	masse d'armes lourde	sup.
Saint Cuthbert	châtiment, sagesse, zèle, discipline	LN	Destruction, Domination*, Force, Loi, Protection	masse d'armes lourde	int.
Tiamat	dragons mauvais, conquête	LM	Destruction, Duperie, Loi, Mal	morsure ou pic de guerre lourd	min.
Vecna	secrets, intrigues	NM	Connaissance, Folie*, Magie, Mal	dague	min.
Wy-Djaz	mort, magie, vanité	LN	Domination*, Loi, Magie, Mort, Pensée*	dague	int.
Yondalla	halfelins, explorateurs	NB	Bien, Communauté*, Création*, Loi, Protection	épée courte	sup.

Attributions. Dragons bons, vents.

Domaines. Air, Bien, Chance, Froid*, Protection.

Formation des prêtres. Les quelques prêtres humanoïdes de Bahamut étudient ses enseignements de la bouche d'un dragon, généralement un vieux dragon d'argent ou d'or sous forme humanoïde. Leur relation est celle d'un maître et d'un élève, et la paire voyage pour constater de visu les effets de l'injustice et de la cruauté.

Quêtes. Les fidèles du dragon de platine vont partout où les honnêtes gens souffrent sous le joug de l'oppression, pour protéger les vertueux contre le Mal. Ils portent parfois fièrement leurs couleurs, chargeant l'ennemi en portant un dragon de platine comme étendard. Mais tout aussi souvent, ils restent cachés dans l'ombre. Des missions typiques pourraient être de libérer un village de l'emprise d'un chef guerrier, d'annihiler une cabale de vils nécromanciens ou de mener l'avant-garde d'une armée lors de son assaut contre les portes de l'Enfer.

Prières. Les proverbes de Bahamut sont souvent de la forme « Il est [adjectif] de [action] ». Par exemple, « Il est insensé de dormir tard. » ou « Il est admirable de châtier le Mal. »

Temples. Les temples de Bahamut sont presque tous des sanctuaires installés dans les antres (actuels ou passés) d'un dragon. C'est l'endroit où trouver des textes antédiluviens ou des traducteurs de draconique, mais ils sont hélas souvent situés dans des endroits isolés et éloignés de la

civilisation. Quand tous les fidèles sont des dragons, la sécurité n'est pas vraiment un problème.

Rites. Les cérémonies de Bahamut fêtent les passages importants dans la vie de ses fidèles : un nouveau projet commercial, l'engagement dans l'armée, un mariage, et ainsi de suite.

Hérauts et alliés. Bahamut emploie généralement comme héraut un dragon d'or vieux ou plus âgé. Ses alliés sont des archons canins, des archons messagers et des planétaires.

Reliques. *Gantelets-griffes, heaume de platine.*

Boccob

Dieu supérieur (neutre)

Boccob est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Magie, connaissance.

Domaines. Connaissance, Duperie, Magie, Oracles*, Pensée*.

Formation des prêtres. Les prêtres de Boccob sont toujours à l'affût de signes révélateurs d'une aptitude pour la magie chez les enfants qu'ils croisent. S'ils les estiment dignes (et la noblesse n'est pas un critère), ils leur offrent alors une éducation dans leurs temples. Les prêtres de Boccob apprennent presque toujours leurs prières et leurs sacrements dans une des salles d'étude d'un temple-collège.

Quêtes. Les fidèles de Boccob s'intéressent à tous les phénomènes magiques d'importance. La création ou la destruction

d'artefacts, la découverte de nouvelles magies ou voyager sur les plans extérieurs sont des quêtes possibles. Un fidèle de Boccob peut sauver un ensorceleur capturé par des gobelours, braver une ruine pour retrouver un grimoire perdu ou annihiler une secte de prêtres déicides avant qu'ils réussissent à accaparer toute la magie entre leurs mains.

Prières. Les prières destinées à Boccob usent souvent d'un langage fleuri. L'une des plus usitées commence en ces termes : « Salutation et bienvenue, Boccob, Seigneur de Toute Magie, omniscient et omnipotent révélateur de mystères incomparables, dont la perspicacité ne connaît aucune limite, prééminent protecteur des royaumes étranges connus ou inconnus, ... ».

Temples. Boccob préfère qu'on installe ses temples dans de hautes tours rondes. Elles contiennent presque toujours un collègue dédié à l'étude des magies divines et profanes, et les visiteurs peuvent y rencontrer aussi bien des magiciens que des prêtres. On peut y faire identifier les objets magiques ou faire faire des divinations.

Rites. Les fidèles de Boccob célèbrent la force de la magie sous toutes ses formes, et ils organisent une cérémonie lors de la création d'un nouvel objet magique ou la découverte d'un nouveau sort. Les adorateurs de haut niveau peuvent faire des pèlerinages sur d'autres plans pour y assister à des phénomènes magiques inédits.

Hérauts et alliés. Dans les rares occasions où Boccob emploie un héraut, il s'agit presque toujours d'un magicien de niveau 20. Ses alliés sont des janns, des traqueurs invisibles et des élémentaires de taille TG (de tous type).

Reliques. *Sceptre d'inversion, tome des connaissances d'antan.*

Corellon Larethian

Dieu supérieur (chaotique bon)

Corellon Larethian est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Elfes, magie, musique, arts.

Domaines. Bien, Chaos, Communauté*, Guerre, Protection.

Formation des prêtres. Grâce à la longévité des elfes, les prêtres de Corellon peuvent se permettre de passer des années à observer des recrues potentielles avant de les initier aux mystères de leur foi. Une fois invité, le futur prêtre passe son temps en méditation, en études académiques et en projets artistiques.

Quêtes. Corellon souhaite naturellement protéger le peuple elfe. Mais il souhaite également retrouver les chefs-d'œuvre perdus de l'art elfe, ainsi que lutter contre les drows. Ses fidèles peuvent avoir à protéger un village d'incursions gnolls, à s'introduire dans un temple maléfique pour récupérer d'antiques ouvrages de savoir elfe ou à détruire une forteresse empliée de prêtres drows vampires.

Prières. Les prières destinées à Corellon sont toutes en langue elfe. Elles commencent souvent par « Hei-Corollon shar-shelevu », ce qui signifie « Corellon, puisse ta grâce accorder ... ».

Temples. Dans une cité elfe, le temple de Corellon Larethian est généralement un assemblage étonnant de minarets et de parapets en albâtre. Dans une ville plus petite, le temple est enchevêtré dans les frondaisons des arbres, à plusieurs

dizaines de mètres du sol. Les temples sont prêts à aider les elfes de passage de quelque façon que ce soit, ainsi que les membres d'autres races s'ils combattent les drows honnis.

Rites. Les rites dédiés à Corellon sont intégrés à la société elfe, que ce soit pour une naissance, pour honorer les disparus ou pour un mariage. Avant une bataille, les fidèles de Corellon récitent parfois la Litanie des Flèches.

Hérauts et alliés. Corellon emploie comme héraut des elfes célestes, prêtres de niveau 20. Ses alliés sont des éladrins bralanis, des éladrins ghaeles et des planétars.

Reliques. *Arc de la lune hivernale, cotte de mailles millénaire.*

Elhonna

Déesse intermédiaire (neutre bonne)

Elhonna est décrite dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Forêts, flore et faune, fertilité.

Domaines. Bien, Célérité*, Faune, Flore, Soleil.

Formation des prêtres. Les prêtres d'Elhonna bénéficient fréquemment d'une éducation particulière fournie par un prêtre de plus haut niveau avec la seule forêt comme école. Même un prêtre débutant peut identifier un arbre à son feuillage et un oiseau à son ramage.

Quêtes. Les fidèles d'Elhonna se doivent de lutter contre tout ce qui menace la santé et la croissance de la forêt. Ils chassent les bandes de gobelins qui se cachent dans les bois, éteignent les feux de forêts et combattent les saccageurs telluriques qui cherchent à transformer les bois à leur maléfique image.

Prières. Une prière typique à Elhonna commence par citer deux aspects positifs de la forêt. Par exemple, une prière de coucher du soleil pourrait commencer par « Feuillage doré/Et haut arbres/Protégez-nous pour la nuit ».

Temples. Presque tous les temples d'Elhonna sont des cabanons camouflés au cœur de la forêt. On peut y trouver des guérisseurs et des rôdeurs prêts à suivre la piste d'intrus maléfiques ou à guider des visiteurs en sûreté à travers les bois.

Rites. Les cérémonies dédiées à Elhonna ont lieu dans la forêt autant que possible. Elles couvrent divers aspects de la fertilité et les enfants sont au centre de plusieurs d'entre elles.

Hérauts et alliés. Le héraut d'Elhonna est un planétar monté sur une licorne destrier céleste. Ses alliés sont des archons canins, des gardinals léonal et des planétars.

Reliques. *Bourse à semis d'Elhonna, flèche rapace.*

Érythnul

Dieu intermédiaire (chaotique mauvais)

Érythnul est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Carnage, panique.

Domaines. Chaos, Duperie, Folie*, Guerre, Mal.

Formation des prêtres. Les prêtres d'Érythnul reçoivent la plus grande partie de leur entraînement dans un grand temple (où ils verront sacrifier après sacrifice) ou dans l'armée (où ils connaîtront les horreurs de la guerre). Un prêtre de plus haut niveau supervise plusieurs novices, en tentant de les terroriser jusqu'à ce qu'ils craquent et abandonnent cette voie. Seuls ceux qui résistent à ce traitement deviennent effectivement des prêtres d'Érythnul.

Quêtes. Rien ne plaît plus à Érythnul que les hécatombes et la panique généralisée. Ses fidèles se chargent donc d'achever les blessés sur les champs de bataille, de faire capoter les tractations de paix ou plus simplement de piller les campagnes en tuant ou mutilant tous ceux qu'ils rencontrent.

Prières. Érythnul préfère les rimes simples et faciles à chanter pendant la bataille, et plus c'est de mauvais goût, mieux c'est. « D'abord, je frappe, ensuite j'étripe !/D'abord la peau, ensuite les os ! ».

Temples. Érythnul dresse rapidement d'imposants autels sur les champs de bataille afin que ses fidèles puissent tuer en son nom. Si les aléas de la guerre les portent ailleurs, ils peuvent abandonner ces autels, laissant la zone sous *sanctification maléfique* et *profanation* (un repaire idéal pour d'autres créatures maléfiques).

Rites. Pour des raisons évidentes, les rites dédiés à Érythnul sont principalement des sacrifices. Avant un combat, les soldats capturés lors de batailles précédentes sont tués au cours d'une cérémonie de « hurlement sanglant », censée inspirer les fidèles du dieu à de pires exactions.

Hérauts et alliés. Le héraut favori d'Érythnul est un balor. Ses alliés sont des hurleurs, des démons glabrezus et des démons nalfeshnies.

Reliques. *Cagoule du bourreau, morgesntern de la horde.*

Attributions. Routes, voyages, distance.

Domaines. Célérité*, Chance, Climat*, Protection, Voyage.

Formation des prêtres. Les adorateurs de Fharlanghn ont l'habitude de dire que « la route est la meilleur école ». Un prêtre de haut niveau emmène une demi-douzaine de recrues pour un long voyage, pendant lequel ils vont aider les autres voyageurs, visiter du pays et prendre part à de nombreuses mésaventures. La seule façon d'échouer dans ces études est de demander quand le voyage prendra fin. Un véritable fidèle de Fharlanghn sait que le voyage est sans fin.

Quêtes. Toute quête nécessitant un long voyage peut impliquer Fharlanghn. Ses fidèles gardent les caravanes, explorent des îles merveilleuses et entretiennent un réseau de portails entre les mondes.

Prières. L'enseignement de Fharlanghn passe par de petites anecdotes, dont la plupart mettent en scène un vieil homme sage voyageant avec un jeune sot. Il existe plus d'une centaine de variantes de l'histoire racontant comment ils traversent une rivière.

Temples. Fharlanghn n'a pas beaucoup de grands temples, mais plutôt des sanctuaires le long des routes. Aux croisements importants et dans les villes côtières, les sanctuaires de Fharlanghn fournissent des chevaux frais ou des bateaux solides.

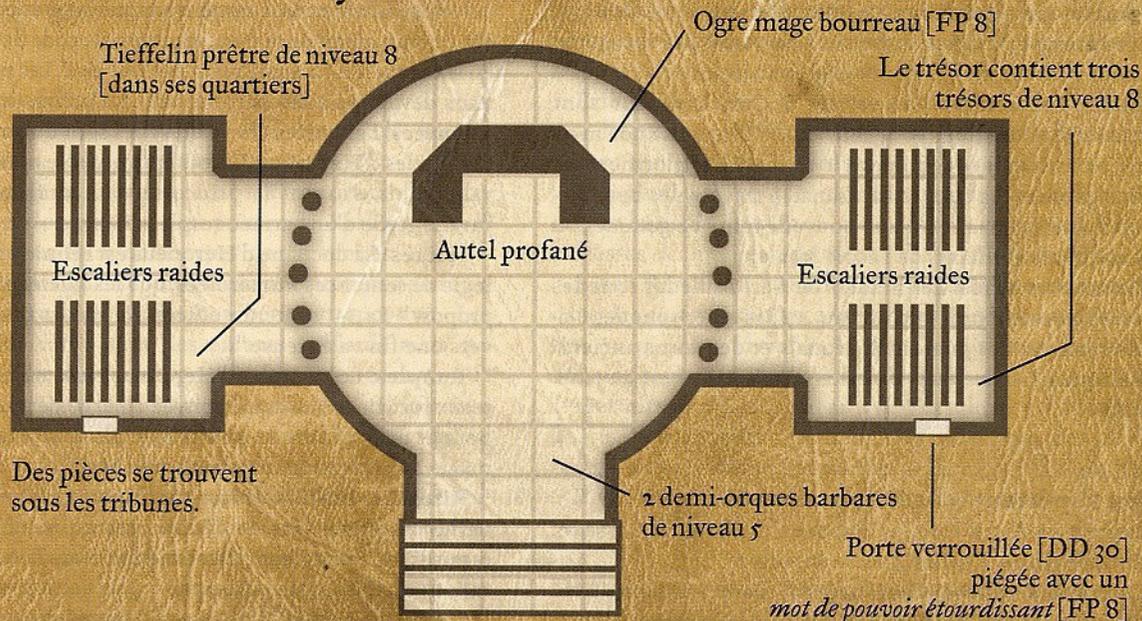
Rites. Puisque ses fidèles sont souvent en déplacement, les rites de Fharlanghn sont plutôt courts et vont à l'essentiel. Beaucoup de fidèles de Fharlanghn s'en remettent aux rites d'autres dieux pour les événements tels que les mariages ou les funérailles.

Fharlanghn

Dieu intermédiaire (neutre)

Fharlanghn est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Autel sacrificiel d'Érythnul



Un carré mesure 1,50 m de côté

Hérauts et alliés. Fharlanghn emploie un éladrin ghaele de 17 HD comme héraut. Ses alliés sont des élémentaires de taille M (de tous types), des élémentaires de taille G (de tous types) et des arrawaks anciens.

Reliques. *Bottes du voyage sans fin, rapière d'infaillibilité.*

Garl Brilledor

Dieu supérieur (neutre bon)

Garl Brilledor est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Gnômes, humour, taille de gemmes.

Domaines. Bien, Communauté*, Création*, Duperie, Protection.

Formation des prêtres. La plupart des rites dédiés à Garl Brilledor impliquent l'ensemble de la communauté gnome, et ses prêtres ont donc largement l'opportunité de repérer des recrues potentielles présentant à la fois le sens du devoir envers leur communauté et un bon sens de l'humour. Trois ou quatre étudiants suivent un prêtre plus âgé qui leur communique son savoir par l'exemple, expliquant le credo de Garl Brilledor tout en s'occupant des gnômes à sa charge.

Quêtes. Les fidèles de Garl Brilledor ont la charge du bien-être des communautés gnômes, du repérage de nouvelles veines de gemmes dans les profondeurs et de la lutte contre leurs ennemis ancestraux, les gobelinoïdes. Quelques quêtes typiques peuvent être de défendre un village contre les assauts de pillards kobolds, de faire un tour pendable à un roi humain arrogant ou de retrouver la mine de gemmes de Noirébène, sur le plan élémentaire de la Terre.

Prières. Les prières à Garl Brilledor prennent souvent la forme de questions et de réponses, le prêtre proposant une énigme à laquelle l'assistance répond en cœur. « Brilledor demande : quel est notre joie ?/Fouiller la terre et garde notre foyer ! ».

Temples. Les temples de Garl Brilledor sont en général de simples sanctuaires ou chapelles, discrets, voire dissimulés par magie et souvent enfoncés sous terre. Les voyageurs gnômes y trouveront toujours aide et assistance.

Rites. Les cérémonies vouées à Garl Brilledor sont pleines d'illuminations et de musique, d'illusions et de mystères, attirant tous les gnômes à la ronde. Elles glorifient les vertus gnômes : la ruse et l'artisanat, à travers des bénédictions d'objets de maître, d'une nouvelle mine de gemmes ou des meilleurs étudiants de l'école locale.

Hérauts et alliés. Les hérauts de Garl Brilledor sont des gnômes célestes bardes de niveau 20. Ses alliés sont des éladrins bralanis, des gardinals léonals et des xorns anciens.

Reliques. *Gemme des profondeurs scintillantes, marteau-piolet de l'âtre.*

Gruumsh

Dieu supérieur (chaotique mauvais)

Gruumsh est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Orques, guerre, territoire.

Domaines. Chaos, Domination*, Force, Guerre, Mal.

Formation des prêtres. Un prêtre de Gruumsh accompagne presque chaque horde d'orques, et il arrive qu'il « adopte » un soldat et lui apprenne la doctrine de son dieu

pendant les marches forcées. Puis vient le moment, généralement pendant une bataille importante, où l'étudiant-soldat réussit son examen en lançant son premier sort.

Quêtes. Les fidèles de Gruumsh s'imposent le devoir d'organiser et de canaliser le penchant naturel des orques pour la guerre. Ils chassent les elfes dans les forêts, encouragent les chefs tribaux à piller les cités humaines et jouent le rôle d'émissaires auprès des tribus gobelinoïdes qui les rejoignent parfois dans une immense horde.

Prières. Absolument toutes les prières connues vouées à Gruumsh commencent par « Kharg-hark », un mot orque qui signifie « revanche », et ce même si la prière n'a aucun rapport avec la revanche.

Temples. Les temples de Gruumsh évoquent des camps militaires et on y croise autant de guerriers et de barbares que de prêtres. Les plus grands temples disposent d'arènes et on peut y parier sur les combats de gladiateurs (ces derniers pouvant amasser de petites fortunes).

Rites. Le plus célèbre des rites voués à Gruumsh est le Rituel des Piques. Après une bataille, les orques marquent ainsi leur nouveau territoire en enfonçant des piques dans le sol, pointe vers le haut, le long de la frontière. Sur chaque pique est enfoncée la tête d'un ennemi tombé au combat.

Hérauts et alliés. Gruumsh emploie un orque fiélon barbare de niveau 20 comme héraut sur le plan Matériel. Ses alliés sont des flamions, des démons hezrous et des démons mariliths.

Reliques. *Bouclier de la main tranchée, lance vengeresse.*

Héronéus

Dieu intermédiaire (loyal bon)

Héronéus est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Bravoure, chevalerie, guerre, audace.

Domaines. Bien, Gloire*, Guerre, Inquisition*, Loi.

Formation des prêtres. Les prêtres d'Héronéus commencent généralement leur carrière comme page auprès d'un paladin ou d'un prêtre de ce dieu, apprenant le code de la chevalerie en le voyant mis en application par leur aîné. Les pages prometteurs deviennent des écuyers, puis des prêtres à part entière.

Quêtes. Les quêtes chevaleresques sont du pain quotidien des fidèles d'Héronéus. Ils joutent contre le mystérieux chevalier noir, sauvent la princesse d'un dragon et mènent l'avant-garde d'une armée resplendissante.

Prières. La doctrine d'Héronéus est réunie en une anthologie de sentences numérotées, que les fidèles aiment citer à propos. « La 34^e sentence édicte 'Ne meurt pas en vain ; va vers une fin valeureuse.' ».

Temples. Les temples d'Héronéus ressemblent à des châteaux fortifiés. Une cour tapissée d'herbe permet aux chevaliers et aux soldats de s'entraîner. Ils fournissent soins et magie aux forces qui combattent le Mal.

Rites. Les fidèles d'Héronéus honorent la bravoure et les vertus martiales lors de cérémonies qui s'achèvent par la remise à un combattant d'une médaille ou d'une autre décoration, parfois à titre posthume.

Hérauts et alliés. Le héraut d'Héronéus est un solar. Ses alliés sont des archons canins, des archons messagers et des archons canins héroïques.

Reliques. *Épée de l'irréprochable vertu, heaume au panache pourpre.*

Hextor

Dieu intermédiaire (loyal mauvais)

Hextor est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Tyrannie, guerre, conflits, forme physique.

Domaines. Destruction, Domination*, Guerre, Loi, Mal.

Formation des prêtres. L'Église d'Hextor est organisée comme une armée, dont les « officiers supérieurs » imposent un entraînement rigoureux et pénible aux recrues potentielles. Seul ceux qui sont assez fort pour supporter plusieurs mois de pression deviennent des prêtres d'Hextor. Il n'est pas étonnant qu'ils soient ensuite prêts à infliger à leur tour ces brimades aux petits nouveaux.

Quêtes. Les fidèles d'Hextor sont obsédés par l'idée d'avoir des subordonnés à leur botte. Ils se font désigner comme religion d'État dès que possible, rejoignent les croisades des conquérants despotiques et forcent les seigneurs locaux à s'agenouiller devant eux.

Prières. Les adorateurs d'Hextor expriment leurs idées sous la forme de lois, comme « L'esclave ne doit pas contredire le maître, tel est la Loi d'Hextor ». Ils ont également tendance à éructer des sentences du type de « Il sera obéi ! ».

Temples. Les fidèles d'Hextor construisent leurs temples-forteresses sur des sites stratégiques, comme un col de montagne ou un pont sur un fleuve. Ils installent de vastes forges dans lesquelles ils construisent des armes et des armures pour alimenter les tyrans locaux.

Rites. La structure fortement hiérarchisée de l'Église d'Hextor privilégie les rites qui renforcent les relations de subordination, comme maître-esclave ou officier-soldat.

Hérauts et alliés. Hextor envoie un diantrefosse sur le plan Matériel quand il a besoin d'un héraut. Ses alliés sont des diables barbus, des diables barbelés et des diables cornus.

Reliques. *Chaîne d'obéissance, gantelets du maître sanguinaire.*

Kord

Dieu intermédiaire (chaotique bon)

Kord est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Force, athlétisme, courage.

Domaines. Bien, Chance, Chaos, Compétition*, Force.

Formation des prêtres. Les prêtres de Kord proposent de rejoindre leur foi à deux types de personnes. Les premières sont celles qui accomplissent une prouesse de force lors d'un festival ou d'une compétition sportive. Les secondes, plus rares, sont des enfants faiblards mais qui montrent visiblement une grande fascination envers la force physique. Dans les deux cas, le futur prêtre doit suivre un entraînement rigoureux, combinant athlétisme, gymnastique, course et pratique de nombreux sports.

Quêtes. Les fidèles de Kord aiment les quêtes qui leur donnent l'occasion de prouver leur force, surtout si elles prennent la forme d'une compétition. Gagner un match entre gladiateurs, escalader une montagne inaccessible ou abattre un grand dracosire rouge sont des tâches qui satisfont Kord.

Prières. Kord préfère les chants rythmés accompagnés de claquemets de mains, faisant le plus de bruit possible.

Ils incluent souvent des syllabes qui n'ont d'autre fonction que de maintenir le rythme, comme « Ah ré, Ah ré, Kord le puissant ... ».

Temples. Un temple de Kord n'est souvent qu'un ensemble disparate à ciel ouvert, incluant un gymnase, une piste de course et des arènes. Il peut fournir toutes sortes d'entraînements physiques.

Rites. Les rites dédiés à Kord sont courts, ne durant pas plus de quelques minutes. Il s'agit de cérémonies pleines de danses et de joie, qu'on exécute à la fin d'une bataille ou après un long effort physique comme l'érection d'une grange ou le transport de pierres pour édifier une clôture.

Hérauts et alliés. Le héraut favori de Kord est un titan. Ses alliés sont des éladrins bralanis, des éladrins ghaeles et des élémentaires de Terre de taille TG.

Reliques. *Ceinturon du champion, épée d'ardeur.*

Kurtulmak

Dieu intermédiaire (loyal mauvais)

Kurtulmak est un dieu sauvage qui apprend aux kobolds à se défendre et à attaquer les sans-défense par tous les moyens possibles, y compris les pièges dont il est friand. Il a l'apparence d'un kobold particulièrement massif, à la peau verte et noire. Il nourrit une haine profonde envers les gnomes.

Attributions. Kobolds, pièges.

Domaines. Chance, Duperie, Loi, Mal.

Formation des prêtres. Kurtulmak insiste pour que ses prêtres reçoivent une éducation militaire et apprennent les bases de la discipline, des embuscades, de la défense et de la protection du peuple kobold. Le dernier examen pour un prêtre est de survivre à la traversée d'un couloir regorgeant de pièges.

Quêtes. Tout ce qui peut augmenter le prestige des kobolds est une aubaine pour Kurtulmak. Faire s'effondrer une série de galeries gnomes, convaincre un dragon de vivre parmi une tribu kobold ou construire un repaire infesté de trappes sont des quêtes typiques.

Prières. Beaucoup de prières à Kurtulmak font référence aux dragons ou aux reptiles, comme « Ô gardien, je rampe devant ta majesté écailleuse ».

Temples. Les temples de Kurtulmak sont des terriers exigus hérissés de pièges, mais dont le trésor possède les richesses accumulées de toute une communauté kobold.

Rites. Kurtulmak bénit les naissances et honore les morts dans des cérémonies qui comportent toujours un piège factice ou réel. Par exemple, le rituel d'initiation des jeunes kobolds est le Bénédiction de la Fosse.

Hérauts et alliés. Le héraut de Kurtulmak est une érinie de 18 DV aux traits reptiliens. Ses alliés sont des diables barbus, des érinies et des diables gelés.

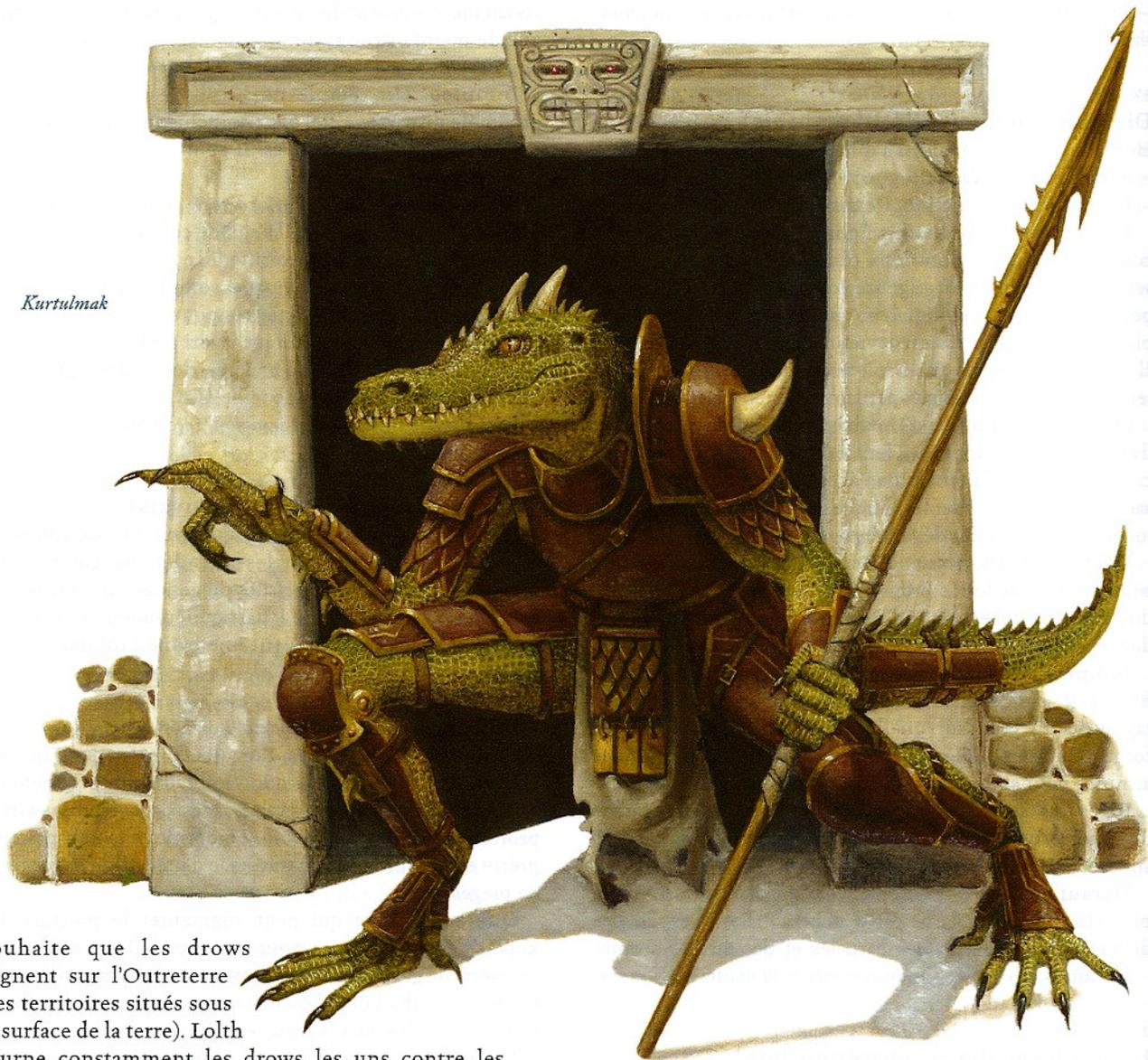
Reliques. *Embroche-gnomes, puits enveloppant.*

Lolth

Déesse intermédiaire (chaotique mauvaise)

Lolth, la reine des Puits de la Toile démoniaque, fut la première à répandre le Mal parmi les elfes, ce qui poussa les drows à s'exiler il y a des milliers d'années de cela. Elle

Kurtulmak



souhaite que les drows règnent sur l'Outreterre (les territoires situés sous la surface de la terre). Lolth tourne constamment les drows les uns contre les autres, dans le but d'éliminer les faibles et de renforcer la race. Selon son humeur, elle peut ressembler à une grande et belle femme drow ou à une araignée noire dotée d'une tête de femme drow.

Attributions. Drows, araignées, ténèbres.

Domaines. Chaos, Destruction, Duperie, Mal.

Formation des prêtres. Le clergé de Lolth est exclusivement composé de femmes drows. Leur déesse, plus que toute autre divinité, les éprouve constamment en les poussant à s'affronter mutuellement. Ses prêtresses savent qu'une promotion n'est possible qu'en frappant ses supérieurs dans le dos. Elles s'attendent donc à être elles aussi trahies par leurs subordonnées.

Quêtes. Lolth a confié à ses adorateurs la tâche de conquérir les réseaux de cavernes qui courent sous terre, et bien sûr également de massacrer les elfes de la surface. Des quêtes typiques sont d'attaquer une communauté drow rivale, de piller la magie du repaire d'un flagelleur mental ou de construire un artefact qui transformerait les elfes de la surface en araignées.

Prières. Les prières adressées à Lolth doivent l'être en langue elfe et comprennent souvent la phrase « Elliya Lolthu », qui signifie « Teste-moi, Lolth ».

Temples. Les temples de Lolth dominent (dans tous les sens du terme) la communauté qui les entoure. Ces temples et les trésors de savoir occulte et de magie qu'ils contiennent sont gardés par des adorateurs de la déesse araignée rusés et compétents.

Rites. Les rituels voués à Lolth prennent souvent la forme de compétitions martiales ou magiques, ce qui permet à ses prêtresses de remarquer les recrues potentielles. Les vainqueurs ont accès à une grande magie et un aussi grand prestige. Ceux qui échouent sont dégradés, tués ou transformés en driders.

Hérauts et alliés. Le héraut habituel de Lolth est un bébilith de 18 DV. Ses alliés sont des succubes, des bébiliths et des démons mariliths.

Reliques. Robe de soie d'ébène, sceptre du reclus.

Illus. de W. Reynolds



Lolth

Moradin

Dieu supérieur (loyal bon)

Moradin est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Nains, forge, ingénierie.

Domaines. Bien, Création*, Loi, Protection, Terre.

Formation des prêtres. Les prêtres de Moradin sont fréquemment d'une longue lignée de serviteurs du Forgeur d'Âmes. Ils sont donc éduqués depuis l'enfance par leur père ou leur mère.

Quêtes. La tâche essentielle des fidèles de Moradin est la défense de la civilisation naine et la préservation de ses traditions. Ils peuvent protéger les nouvelles mines des envahisseurs gobelins, rechercher la trace d'une lignée disparue de rois-guerriers ou se rendre sur le plan élémentaire du Feu pour allumer la forge nécessaire à un nouvel artefact.

Prières. Les prières à Moradin sont truffées de références au métal et à la forge. L'une des prières d'intercession les plus connues commence par « Tu brûles les impuretés en moi, et seul le métal reste ».

Temples. Au centre de chaque temple de Moradin se trouve une immense forge, on l'on fabrique les armes et les armures qui protègent le peuple nain. Les meilleurs forgerons du monde travaillent probablement dans un temple de Moradin.

Rites. L'héritage et la généalogie sont des aspects importants des rites voués à Moradin. Les funérailles d'un fidèle de Moradin sont un grand moment solennel, où les chants décrivent toute la lignée du mort depuis des siècles.

Hérauts et alliés. Le héraut de Moradin est un nain céleste guerrier de niveau 20 (ou guerrier 10/protecteur nain 10). Ses alliés sont des archons canins, des archons messagers et des planétaires.

Reliques. Bouclier de l'inébranlable, hache de la vertu ancestrale.

Nérull

Dieu supérieur (neutre mauvais)

Nérull est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Mort, meurtre, l'au-delà.

Domaines. Duperie, Mal, Mort, Pestilence*.

Formation des prêtres. Seule une personne obsédée par l'idée de la mort depuis son plus jeune âge peut entrer dans le clergé de Nérull. Pour cela, il leur faut survivre au rite d'initiation final : être enterré vivant.

Quêtes. Les fidèles de Nérull profanent d'anciennes tombes pour y trouver des savoirs perdus, fondent des sectes dont les membres offrent volontairement leur sang à des vampires et mènent des armées de morts-vivants pour terrifier le monde des vivants.

Prières. La liturgie de l'Église de Nérull est entièrement rédigée au passé, même lorsqu'elle évoque des événements présents ou futurs. Par exemple, un prêtre de Nérull pourrait prier « Mon Dieu, Tu me donnas un grand pouvoir sur les morts... ».

Temples. Les temples de Nérull sont généralement des endroits secrets, cachés sous terre et grouillant de morts-vivants. Des aventuriers sans scrupules, capable de supporter la haine pour la vie de Nérull, peuvent y trouver des prêtres prêts à lancer un *rappel à la vie* sans poser de question.

Rites. Nérull estime que peu d'occasions sont dignes de célébration, à l'exception notable des décès. Son Église propose un nombre étourdissant de formes de funérailles différentes selon le statut du défunt et la façon dont il est mort.

Hérauts et alliés. Nérull emploie un ténébreux bipède comme héraut sur le plan Matériel. Ses alliés sont des molosses d'ombre, des salamandres communes et des destriers noirs cauchemars.

Reliques. *Encensoir du dernier soupir, tabard de désincarnation.*

Obad-Haï

Dieu intermédiaire (neutre)

Obad-Haï est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Nature, liberté, chasse, animaux sauvages.

Domaines. Air, Climat*, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre.

Formation des prêtres. Les partisans d'Obad-Haï apprennent à ne faire qu'un avec le Chalumeau en s'isolant dans la nature sauvage. Un acolyte ne reçoit que deux fois les conseils d'un prêtre en place : au début et à la fin de sa formation. Le reste du temps, il doit vivre en plein air, nourri par la nature et développer son lien avec Obad-Haï. Sans surprise, on compte plus de druides que de prêtres parmi ces fidèles.

Quêtes. Tout ce qui se passe dans la nature intéresse les fidèles d'Obad-Haï. Le Chalumeau voit d'un bon œil les quêtes visant à protéger une forêt de bûcherons, à assainir le cœur corrompu d'un marais ou à intervenir avant qu'une prospection minière naine ne déclenche une éruption volcanique.

Prières. Les prières et les psaumes dédiés à Obad-Haï commencent habituellement par une référence à la naissance ou à la croissance et finissent par une autre à la mort

ou la fin. Par exemple, une prière d'assistance commence ainsi : « Chalumeau, ma soif de savoir grandit/Prête-moi ta sagesse et enterre mes doutes ».

Temples. Situés loin de la civilisation, les sanctuaires d'Obad-Haï sont entourés d'un bosquet de chênes et défendus par des douzaines d'animaux gardiens et autres habitants de la forêt (la plupart se contentant d'observer les visiteurs de loin).

Rites. Les rites voués à Obad-Haï sont liés aux saisons et leur date est fixée par un événement extérieur : le premier chant d'oiseau au printemps ou le premier flocon de l'hiver, par exemple.

Hérauts et alliés. Le héraut d'Obad-Haï est un centaure prêtre de niveau 20. Ses alliés sont des élémentaires (de tous types) de taille M, G et TG.

Reliques. *Armure aux feuilles mortes, bâton du chêne inébranlable.*

Olidammara

Dieu intermédiaire (chaotique neutre)

Olidammara est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Roublards, musique, festivité, plaisanteries.

Domaines. Célérité*, Chance, Chaos, Duperie, Pensée*.

Formation des prêtres. Devenir prêtre d'Olidammara peut sembler facile de l'extérieur, d'où l'on ne voit que célébrations et frasques à répétitions. Mais, qu'ils soient sobres ou pas, les candidats sont attentivement observés par des prêtres du Filou Rieur qui recherchent la bonne combinaison de gaieté, de malice et de fourberie.

Quêtes. Voler aux riches et embarrasser les puissants procure le plus fin des enivrements. Les fidèles d'Olidammara peuvent comploter pendant le bal masqué du Duc, voler les offrandes destinées à un temple rival ou secourir un voleur d'envergure mondiale d'une prison sur le plan de Pandémonium.

Prières. Les prières à Olidammara sont plus souvent chantées que dites et elles riment presque toujours. La liturgie classique est très réduite, car les fidèles sont supposés inventer des textes nouveaux pour chaque occasion.

Temples. De simples sanctuaires voués à Olidammara sont fréquemment installés dans les salles de concert et les auberges. Par contre, le temple principal est mieux caché (par exemple dans le réseau d'égouts de la ville) car il sert également de repaire à des voleurs. Ceux qui savent où trouver un temple d'Olidammara peuvent y vendre ou y acheter toutes sortes d'objets volés ou illégaux.

Rites. Les rites voués à Olidammara vont du simple (la cérémonie du tire-bouchon, effectuée lors de l'ouverture d'une bonne bouteille) au complexe (les Folies de la nouvelle Lune, une comédie en trois actes jouée par et pour les fidèles d'Olidammara), mais elles n'oublient jamais l'alcool, les chants et les rires.

Hérauts et alliés. Le héraut d'Olidammara est un slaad funeste de 24 DV, mais il se présente rarement sous sa forme naturelle. Ses alliés sont les janns, les slaads gris et les slaads funestes.

Reliques. *Flûte orgiaque, rapière de l'ultime désespoir.*

Pélor

Dieu supérieur (neutre bon)

Pélor est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Soleil, lumière, guérison.

Domaines. Bien, Force, Gloire*, Guérison, Soleil.

Formation des prêtres. Les activités des prêtres de Pélor sont essentiellement bienveillantes : soigner les malades, bénir les cultures et satisfaire les besoins spirituels de leurs communautés. Ils attirent donc dans leurs rangs des jeunes gens idéalistes et pleins d'énergie. Sans être spécialement ardu, l'entraînement des fidèles de Pélor est suffisamment rigoureux pour décourager un certain nombre de bonnes volontés et les renvoyer vers leurs fermes ou leurs échoppes.

Quêtes. Les partisans de Pélor, plus que ceux de n'importe quel autre dieu, se retrouvent fréquemment opposés à des morts-vivants. Ils assurent également les soins, qu'ils soient physiques ou spirituels. Briser une alliance de nécromanciens, négocier un traité de paix entre deux seigneurs rivaux ou détruire une ancienne reine-liche une bonne fois pour toutes sont des bons exemples de quêtes qui participent à la gloire de Pélor.

Prières. Les prières à Pélor prennent souvent la forme d'affirmations à la première personne, comme « Je suis plein de miséricorde, tout comme l'Astre de Merci qui m'illumine ».

Temples. Les temples de Pélor sont de hauts édifices aux larges fenêtres, souvent décorées de vitraux. Ils sont une source sûre de soins magiques, qui plus est répandue sur toutes les terres civilisées.

Rites. Comme il convient à un dieu du soleil, les principales fêtes en l'honneur de Pélor se tiennent pendant les équinoxes et les solstices. Les mariages et les rites initiatiques sont plutôt célébrés aux premiers jours d'une nouvelle saison. La bénédiction des champs par l'Embrassade solaire est un rite fréquemment sollicité par les agriculteurs.

Hérauts et alliés. Pélor emploie un solar comme héraut. Ses alliés sont des archons canins, des dévas astraux et des planétaires.

Reliques. Étoile de l'aube, éclat du soleil.

Saint Cuthbert

Dieu intermédiaire (loyal neutre)

Saint Cuthbert est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Châtiment, sagesse, zèle, discipline.

Domaines. Destruction, Domination*, Force, Loi, Protection.

Formation des prêtres. Les maîtres choisis par Saint Cuthbert pour enseigner sa voie aux futurs prêtres se



Tiamat

conduisent comme des sergents-instructeurs, efficaces et austères. Jour et nuit, ses acolytes prient, s'entraînent et combattent, jusqu'à ce qu'ils soient capables de réciter l'ensemble des Écritures de Saint Cuthbert de mémoire.

Quêtes. Comme Héronéus, Saint Cuthbert encourage ses fidèles à entreprendre des quêtes en accord avec l'idéal chevaleresque, mais il souhaite également qu'ils redressent les torts ou vengent des héros tombés au champ d'honneur. Les croisades exigées d'un fidèle de Saint Cuthbert peuvent être de retrouver les bandits ayant dérobé les impôts prélevés par le Vicomte, d'emprisonner le chevalier noir qui a abattu le seigneur Cyrrus le Brave ou de libérer une province conquis par une armée de démons.

Prières. Les préceptes de l'Église de Saint Cuthbert prennent la forme d'injonctions, comme « Tu ne t'associeras point au Mal » ou « Tu respecteras le jugement donné ». Ils ont un penchant pour les tournures de phrases un peu anciennes.

Temples. L'architecture des temples de Saint Cuthbert privilégie les volumes massifs et solides. On y grave des textes comme « le Chaos et le Mal s'épanouissent quand on abandonne toute vigilance » ou « L'obstination est comme une bosse sur le front de l'infidèle ». Le clergé partage la magie curative ou protectrice, mais uniquement avec les personnes dignes des faveurs de Saint Cuthbert.

Rites. Toutes les cérémonies en l'honneur de Saint Cuthbert laissent une place à un sermon, bref mais fougueux, d'un membre du clergé qui exhorte l'assistance à renoncer à ses penchants chaotiques pour suivre au plus près les lois de Saint Cuthbert.

Hérauts et alliés. Le héraut de Saint Cuthbert est un archon canin héroïque. Ses alliés sont des archons canins, des paladins demi-célestes (voir l'exemple de demi-céleste dans le *Manuel des Monstres*) et des planétaires.

Reliques. *Gourdin mémorable, tabard de la grande croisade.*

Tiamat

Déesse mineure (loyale mauvaise)

Tiamat, qu'on appelle aussi le dragon chromatique, possède cinq têtes (une blanche, une bleue, une noire, une rouge et une verte) et un corps immense. Elle encourage ses fidèles (principalement des dragons mais aussi quelques humanoïdes réunis en secte) à conquérir un vaste territoire et amasser des piles de butin. Pour satisfaire son désir de sacrage et de victoires, elle est prête à toutes les cruautés.

Attributions. Dragons mauvais, conquête.

Domaines. Destruction, Duperie, Loi, Mal.

Formation des prêtres. La mystique entourant le dragon chromatique est telle qu'elle est vénérée spontanément par quelques sectes d'humanoïdes. Elle envoie parfois un dragon ou deux enseigner sa doctrine de conquête cupide aux futurs prêtres. Ces derniers cherchent à tout prix à satisfaire leurs maîtres, motivés par le fait que les élèves qui échouent sont promptement dévorés.

Quêtes. Tiamat s'intéresse aux trésors, à la cruauté et à la conquête en soit, sans se soucier particulièrement de conserver longtemps ce qui a été conquis. Ses fidèles peuvent former une cabale pour diriger une ville en secret, assaillir le repaire d'un dragon métallique et piller son

trésor ou encore s'engager dans une guerre démesurée pour conquérir une portion des plans inférieurs et offrir le butin amassé à Tiamat.

Prières. Les prières à Tiamat sont toujours dites à la première personne du pluriel, même si le fidèle est seul. Une entrée en matière fréquemment employée est « Dragon chromatique, soumettez nos faiblesses ... ».

Temples. Les temples favoris de Tiamat sont de vastes et sinistres cavernes, emplies de trésors et de futurs sacrifiés. Ces cavernes attirent les pilleurs de temples comme des mouches dès que leur emplacement est révélé, mais elles sont bien gardées par des dragons.

Rites. Le sacrifice est un élément central de quelques cérémonies dédiées à Tiamat, dont la majorité consiste en une bénédiction d'un nouveau projet de conquête. Les victimes des sacrifices sont habituellement dévorées par des dragons.

Hérauts et alliés. Tiamat emploie un groupe de cinq dragons chromatiques adultes (un de chaque couleur) qui agissent collectivement comme ses hérauts. Ses alliés sont des démons succubes, des démons glabrezus et des grands basilics des abysses.

Reliques. *Cape d'écailles de dragon, sceptre chromatique.*

Vecna

Dieu mineur (neutre mauvais)

Vecna est décrit dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Secrets, intrigues.

Domaines. Connaissance, Folie*, Magie, Mal.

Formation des prêtres. Les futurs prêtres de Vecna sont éduqués avec tant d'attention qu'ils ne savent généralement même pas à quoi on les prépare. Il n'est pas rare qu'ils pensent rejoindre une secte obscure de Boccob ou Wy-Djaz. On ne leur révèle la vérité qu'une fois qu'ils ont prouvé leur capacité à tout accepter en échange du pouvoir et de la connaissance.

Quêtes. Les fidèles de Vecna peuvent espionner les princes-marchands d'une cité portuaire, faire chanter les grands prêtres d'autres religions ou encourager la corruption parmi les conseillers du roi. De plus, ils tentent régulièrement de récupérer l'œil et la main de Vecna.

Prières. Les fidèles de Vecna murmurent leurs prières. Les prêtres commencent toujours, presque comme un réflexe, leurs prières par « Vous savez que ... », une phrase qu'on retrouve aussi fréquemment dans les psaumes de l'Église.

Temples. Il est naturel qu'un dieu des secrets n'ait aucun temple public. Pour ceux qui savent où les trouver, les temples de Vecna sont de bonnes sources de magie de mort et de puissantes divinations.

Rites. Les rites de l'Église de Vecna ne sont jamais visibles des infidèles, et les fidèles du Seigneur Mutilé préparent systématiquement des lieux de réunion secrets et des mots de passe pour accéder aux cérémonies les plus importantes.

Hérauts et alliés. Vecna emploie une liche magicien de niveau 15 comme son héraut, mais jamais pour des tâches véritablement importantes. Depuis son expérience malheureuse avec son lieutenant Kas, Vecna ne confie jamais à ses subordonnés assez de pouvoir pour qu'ils deviennent des rivaux. Ses alliés sont des destriers noirs, des diables érynyes et des salamandres nobles.

Reliques. *Dague du refus, tome de la langue bien pendue.* Bien que l'œil et la main de Vecna (décrits dans le *Guide du Maître*) ne soient pas des reliques en termes techniques, ils ont tout de même une importance capitale aux yeux du culte.

Wy-Djaz

Déesse intermédiaire (loyale neutre)

Wy-Djaz est décrite dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Mort, magie, vanité.

Domaines. Domination*, Loi, Magie, Mort, Pensée*.

Formation des prêtres. Wy-Djaz entraîne ses prêtres de façon scolaire, dispensant des cours formels ponctués d'épreuves de difficulté croissante. Ses écoles ressemblent beaucoup à un pensionnat, où le plus petit manquement aux règles de vie commune ou défaut d'uniforme est sanctionné par un système d'avertissements et de blâmes.

Quêtes. Les fidèles de Wy-Djaz sont fascinés par la magie, plus particulièrement lorsqu'elle permet de franchir la frontière entre la vie et la mort. La Sorcière de Rubis peut demander à ce qu'on restaure une tombe profanée, qu'on ressuscite un ancien mage ou qu'on brave les Limbes pour poser une question à un sage mort depuis une éternité.

Prières. L'une des particularités de Wy-Djaz est de vénérer de nombreux ancêtres honorables. Les fidèles évoquent

rarement la volonté de la déesse en personne, préférant attribuer chaque commandement à un ancêtre illustre comme « Yag, le Voyageur aux Yeux multiples disait ... » ou « Donne-moi le calme de la reine Ochtho XIV ... ».

Temples. Les temples de Wy-Djaz sont couverts d'ornements funèbres. On y trouve des sanctuaires ou des cryptes où sont enterrés de puissants lanceurs de sorts (parfois avec leur grimoire, bâton ou panoplies magiques). Le clergé de Wy-Djaz accepte de lancer des sorts pour toute personne qui n'est pas visiblement opposée à l'alignement ou aux projets de la déesse. En plus d'une donation à leur Église, les prêtres demandent parfois en paiement un service ou une donation.

Rites. Les funérailles sont évidemment des cérémonies essentielles dans la liturgie de Wy-Djaz. À part cela, les fidèles pratiquent mensuellement le rite de la Connaissance accumulée pendant lequel un prêtre ou un laïque lit des passages de livres anciens et poussiéreux concernant la magie ou d'autres domaines du savoir.

Hérauts et alliés. Wy-Djaz emploie habituellement un githzerai ensorceleur de niveau 18 comme héraut. Ses alliés sont des contremaîtres formiens, des myrmarques formiens et des diables cornus.

Reliques. *Lame rubis, parchemins de provenance incertaine.*

ALLIÉS D'OUTREPLAN

Les sorts de la famille d'*alliés d'outreplan* précisent que la créature appelée est déterminée par le dieu vénéré par le personnage. Les descriptions des dieux majeurs du panthéon traditionnel de D&D indiquent quels sont les alliés qu'ils emploient, mais comment choisir ceux des autres dieux ? La table ci-dessous offre quelques possibilités.

Monstre	Alignement DV	
Allié d'outreplan		
Archon canin	LB	6
Éladrin bralani	CB	6
Hurlleur	CM	6
Succube (démon)	CM	6
Flamion (salamandre)	tout M	4
Destrier noir	NM	6
Molosse d'ombre	NM	4
Achaïeraï	LM	6
Barghest	LM	6
Diable barbu	LM	6
Molosse satanique	LM	4
Xill	LM	5
Contremaître formien	LN	6
Élémentaire de taille M (tout type)	N	4
Jann (génie)	N	6
Rhast	N	4
Allié majeur d'outreplan		
Déva astral (ange)	tout B	12
Archon messager	LB	12
Couatl	LB	9
Paladin demi-céleste	LB	9
Guardinal léonal	NB	12
Éladrin ghaele	CB	10
Slaad gris	CN	10

Monstre	Alignement DV	
Slaad vert	CN	9
Démon débilité	CM	12
Démon glabrezu	CM	12
Démon hezrou	CM	10
Démon vrock	CM	10
Salamandre commune	tout M	9
Barghest noble	LM	9
Diable barbelé	LM	12
Diable osseux	LM	10
Éfrit (génie)	LM	10
Érinyes (diable)	LM	9
Molosse de guerre de Nessus (molosse satanique)	LM	12
Myrmarque formien	LN	12
Élémentaire de taille G (tout type)	N	8
Traqueur invisible	N	8

Allié suprême d'outreplan

Planétar (ange)	tout B	14
Archon canin héroïque	LB	17
Slaad funeste	CN	15
Démon marilith	CM	16
Démon nalfeshnie	CM	14
Grand basilic des abysses	CM	18
Salamandre noble	tout M	15
Cauchemar (destrier noir)	NM	15
Diable cornu	LM	15
Diable gelé	LM	14
Diantrefosse (diable)	LM	18
Arrawak ancien	N	15
Élémentaire de taille TG (tout type)	N	16
Grand xorn	N	15
Tojanida ancien	N	15

Yondalla

Déesse supérieure (loyal bonne)

Yondalla est décrite dans le Chapitre 6 du *Manuel des Joueurs*.

Attributions. Halfelins, explorateurs.

Domaines. Bien, Communauté*, Création*, Loi, Protection.

Formation des prêtres. Les prêtres de Yondalla forment leurs nouveaux fidèles en empruntant un chariot d'une caravane halfeline et en arrachant les postulants à leur famille pour un mois ou deux. Le prêtre et ses disciples parcourent alors les chemins de traverse, à la recherche de paysages qu'aucun d'entre eux ne connaît.

Quêtes. La première préoccupation de Yondalla est la sécurité du peuple halfelin. La seconde est sans doute la découverte de nouvelles routes pour leurs caravanes. Ses fidèles gardent ou guident les caravanes des compagnies de commerce, capturent les bandits de grands chemins et mènent des expéditions vers des terres inexplorées.

Prières. Les prières à Yondalla sont des modèles d'euphémisme. Pour demander des soins, un fidèle pourrait dire « Je suis en pleine forme, mais ... » ou pour une aide ponctuelle « J'ai un ennui tout à fait négligeable... ».

Temples. Les temples de Yondalla sont des lieux de rassemblement pour les halfelins, qui sont part ailleurs semi-nomades. Ils y entreposent la nourriture, les armes et tout le matériel nécessaire à une caravane pour un long voyage. Le clergé assiste un halfelin en cas de besoin, ainsi que ses amis d'autres races s'ils semblent dignes de confiance.

Rites. Les rites dédiés à Yondalla sont centrés sur la famille et la communauté. Les mariages sont des cérémonies

joyeuses et dont tous les détails sont soigneusement préparés. Lorsqu'une caravane halfeline s'arrête près d'une ville à l'époque des récoltes, c'est à coup sûr parce que les fidèles de Yondalla vont y montrer un spectacle du Premier fruit.

Hérauts et alliés. Yondalla emploie un archon messager de 18 DV et à l'apparence de halfelin comme héraut. Ses alliés sont des archons canins, des dévas astraux et des planétaires.

Reliques. Carte des terres inexplorées, corne du nécessaireux.

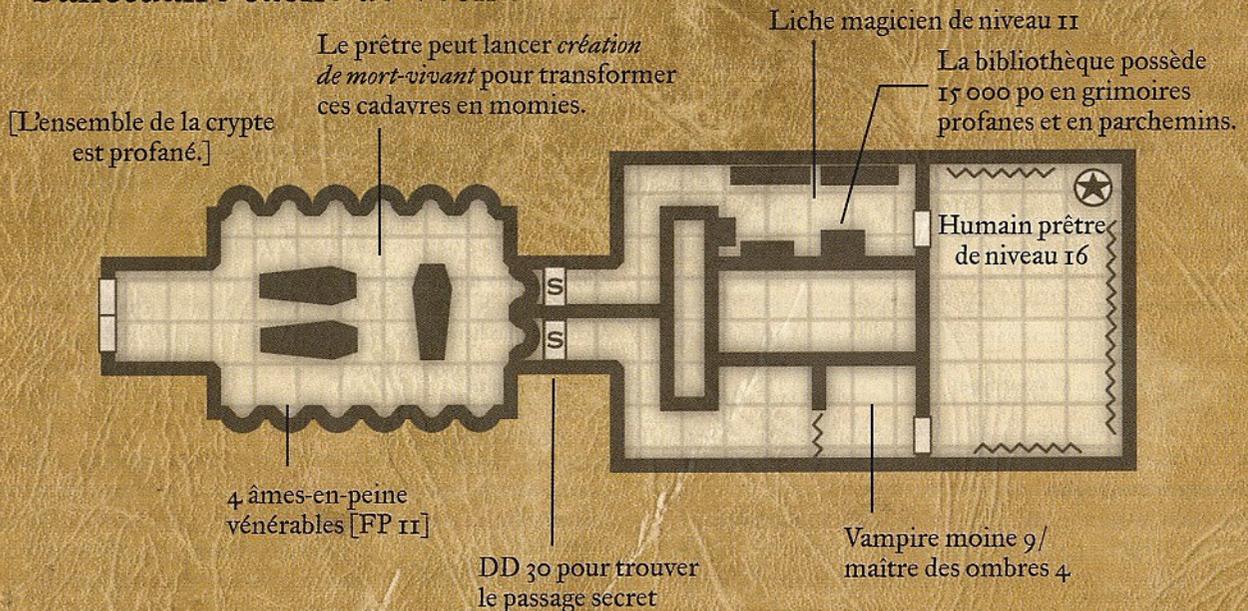
AUTRES DIEUX DE GREYHAWK

Les dieux suivants, provenant du monde de campagne de Greyhawk, peuvent s'ajouter au panthéon traditionnel de D&D si vous souhaitez plus de divinités dans votre jeu.

En général, les attributions de ces dieux sont soit plus restreintes, soit moins utiles aux aventuriers. Une divinité de la paix comme Rao est moins utile aux aventuriers qu'un dieu du soleil comme Pélor. Dans la plupart des campagnes, ces dieux restent à l'arrière-plan, mais ils peuvent se retrouver sous les feux de la rampe dans un scénario qui concerne une de leurs attributions.

Par exemple, pendant un long voyage en mer, les personnages défient Procan, dieu des mers, qui crée une tempête magique et coule leur bateau. Ce n'est qu'après qu'ils auront accompli une quête sur le royaume de corail des elfes aquatiques qu'Osprem, déesse des marins, acceptera d'intercéder en leur faveur et qu'ils pourront retourner chez eux.

Sanctuaire caché de Vecna



Un carré mesure 1,50 m de côté

TABLE 5-2 : AUTRES DIVINITÉS DE GREYHAWK

Nom	Attributions	Al	Domaines	Arme de prédilection	Rang
Beltar	malice, cavernes	CM	Chaos, Guerre, Mal, Terre	gantélet clouté	min.
Bralm	insectes, industrie	N	Communauté*, Faune, Force, Loi, Pactes*	bâton	min.
Célestian	astronomie, vagabonds	N	Connaissance, Oracles*, Protection, Voyage	épieu	int.
Cyndor	temps, infinité	LN	Loi, Oracles*, Protection, Voyage	fronde	min.
Delleb	écriture, études	LB	Bien, Connaissances, Loi, Magie	dard	min.
Geshtai	rivières, lacs	N	Climat*, Eau, Flore, Voyage	lance	min.
Incubulos	maladies, famine, désastres	NM	Destruction, Mal, Mort, Pestilence	bâton	sup.
Istus	destinée, avenir	N	Chance, Chaos, Connaissance, Loi, Oracles*	dague	sup.
Iuz	fourberie	CM	Chaos, Duperie, Mal	épée à deux mains	demi
Joramie	volcans, colère	N	Compétition*, Destruction, Feu, Guerre	bâton	min.
Lirr	poésie, art	CB	Bien, Chaos, Connaissance, Magie, Voyage	rapière	min.
Llery	bêtes sauvages	CN	Chaos, Compétition*, Faune, Force	hache de bataille	min.
Mouquol	commerce, négociation	N	Connaissance, Duperie, Pactes*, Voyage	arbalète légère	min.
Osprem	navires, périples maritimes	LN	Loi, Océan*, Protection, Voyage	trident	min.
Pholtus	lumière, ordre, inflexibilité	LB	Bien, Connaissances, Inquisition*, Loi, Soleil	bâton	int.
Procan	mers, climats marins	CN	Chaos, Climat*, Faune, Océan*, Voyage	trident	int.
Pyrémius	poison, meurtre, feu	NM	Destruction, Feu, Mal	épée longue	min.
Rao	paix, sérénité	LB	Bien, Chance, Communauté*, Connaissance, Purification*	masse d'arme légère	sup.
Telchur	hiver, froid	CN	Air, Chaos, Force, Froid*	lance	min.
Tharizdun	démence, entropie	NM	Chaos, Destruction, Folie*, Forces*, Mal	dague	int.
Trithéron	individualité, liberté	CB	Bien, Chaos, Convocation*, Libération*	lance	min.
Wastri	sectarisme, amphibiens	LN	Faune, Guerre, Loi, Purification*	coutille	demi
Xan Yae	ombres, furtivité	N	Célérité*, Connaissance, Duperie, Guerre	cimeterre à deux mains	min.
Zuoken	moines, pouvoirs mentaux	N	Célérité*, Connaissance, Force, Guerre	nunchaku	demi

* nouveau domaine décrit dans le Chapitre 7 de cet ouvrage.

Beltar

Déesse mineure (chaotique mauvaise)

Autrefois déesse des mines, Beltar a été supplantée par d'autres dieux tels que Moradin ou Garl Brilledor. Elle attend l'heure de sa vengeance avec impatience et déteste tous ceux qui ne la vénèrent pas. La plupart de ses fidèles sont des barbares habitant de vastes réseaux souterrains et survivant de pillages et de rapines.

Attributions : malice, cavernes.

Domaines : Chaos, Guerre, Mal, Terre.

Bralm

Déesse mineure (neutre)

Les prêtres de Bralm encouragent la population à se tenir à sa place dans la société et à effectuer les tâches qui lui ont été assignées sans poser de question. Ils enseignent l'obéissance aveugle envers une juste autorité, la coopération avec ses pairs et le travail d'équipe. Bralm est représenté sous les traits d'une matriarche blonde aux ailes diaphanes.

Attributions : insectes, industrie.

Domaines : Communauté*, Faune, Force, Loi, Pactes*.

Célestian

Dieu intermédiaire (neutre)

On représente Célestian, le frère de Fharlanghn, comme un homme noir voyageant dans les airs plutôt que sur terre. Ses prêtres sont des astronomes ou des marins, virtuoses des divinations.

Attributions : astronomie, vagabonds.

Domaines : Connaissance, Oracles*, Protection, Voyage.

Cyndor

Dieu mineur (loyal neutre)

Cyndor, symbolisé par une statue humanoïde grossièrement taillée, a trois devoirs : méditer sur la nature de l'espace et du

temps, inscrire dans son *grimoire perpétuel* les comptes rendus des actions de toutes les créatures vivantes et protéger le temps lui-même contre ceux qui voudraient le voler ou le détériorer. Ses prêtres épousent une philosophie fondée sur la relation de cause à effet. Les actions ont des conséquences qui ne peuvent être évitées, seulement retardées.

Attributions : temps, infinité.

Domaines : Loi, Oracles*, Protection, Voyage.

Delleb

Dieu mineur (loyal bon)

Delleb, un vieil homme tenant un livre blanc entre ses mains, n'est intéressé que par l'accumulation du savoir dans des livres. Ses prêtres sont capables de citer de mémoire les Écritures issues de multiples volumes, mais les bibliothèques d'un temple de Delleb contiennent des livres traitant de tous les sujets et pas seulement de religion.

Attributions : écriture, études.

Domaines : Bien, Connaissances, Loi, Magie.

Geshtai

Déesse mineure (neutre)

Dessinée comme une jeune femme portant une cruche en argile remplie d'eau, Geshtai est autant vénérée par les fermiers pour leurs besoins d'irrigation que par les voyageurs par voie fluviale, et ce quels que soient leurs alignements. Quand les pluies font monter le niveau d'une rivière jusqu'à menacer de la faire déborder, les habitants se réunissent pour prier Geshtai de leur offrir son secours. Ses prêtres enseignent que la meilleure façon de vivre sa vie est de se laisser porter par le courant sans lutter, depuis la naissance jusqu'à la mort.

Attributions : rivières, lacs.

Domaines : Climat*, Eau, Flore, Voyage.

Incabulos

Dieu supérieur (neutre mauvais)

Appelé le Cavalier Noir, Incabulos est l'annonciateur de désastres partout où il passe, ce qui lui sied puisqu'il adore le spectacle de la souffrance des mortels. Les membres des sectes qui lui sont vouées font preuve d'une constance paranoïa car aucune communauté ne souhaite abriter une telle source de famine et de maladie dans ses murs.

Attributions : maladies, famine, désastres.

Domaines : Destruction, Mal, Mort, Pestilence.

Istus

Déesse supérieure (neutre)

Istus, Notre Dame du Destin, est une divinité puissante qui prend un intérêt abstrait dans les affaires des mortels et comme des immortels. Elle porte un fuseau doré d'où elle tisse le fil du destin, filant le futur dans le présent. Ses prêtres font usage de divinations pour tenter de discerner ce que réserve la destinée, puis selon les cas organisent des réjouissances ou préviennent leurs fidèles.

Attributions : destinée, avenir.

Domaines : Chance, Chaos, Connaissance, Loi, Oracles*.

Iuz

Demi-dieu (chaotique mauvais)

Iuz est un demi-fiélon récemment divinisé, apparaissant comme un vieil homme recroquevillé. Il fonde des sectes et des cabales partout où il passe et prend un malin plaisir à se faire passer pour d'autres divinités et duper leurs fidèles afin qu'ils fassent involontairement le mal.

Attributions : fourberie.

Domaines : Chaos, Duperie, Mal.

Joramie

Déesse mineure (neutre)

Aussi nommée la Querelleuse, Joramie est connue pour avoir un tempérament farouche. Ses prêtres sont des orateurs passionnés, exhortant leurs fidèles à agir et à ne jamais reculer devant la difficulté ou l'opposition. Les habitants des régions volcaniques doivent faire fréquemment des sacrifices ou des rituels pour apaiser la colère de Joramie.

Attributions : volcans, colère.

Domaines : Compétition*, Destruction, Feu, Guerre.

Lirr

Déesse mineure (chaotique bonne)

Lirr prend l'apparence d'une adolescente tenant un livre d'image. Ses temples sont petits, mais ses prêtres ont une grande influence en tant que mécènes pour les artistes et les bardes, et ils financent la réalisation de tableaux, de poésies et de chansons.

Attributions : poésie, art.

Domaines : Bien, Chaos, Connaissance, Magie, Voyage.

Llerg

Dieu mineur (chaotique neutre)

Le Grand Ours inculque à ses fidèles (principalement des peuplades barbares) une philosophie de la vie simpliste :

soyez aussi sauvages que possible, ou le monde vous dépassera. Perdre son contact avec la nature est une façon certaine de mourir. La civilisation est un piège dont il faut se méfier.

Attributions : bêtes sauvages.

Domaines : Chaos, Compétition*, Faune, Force.

Mouquol

Dieu mineur (neutre)

Les prêtres du Marchand apprennent à leurs fidèles qu'on n'obtient rien sans risque, mais que les risques inconsidérés mènent au désastre. On les trouve habituellement sur les marchés, où ils cumulent les fonctions de changeurs, de gageurs et de médiateurs pour les négociations difficiles.

Attributions : commerce, négociation.

Domaines : Connaissance, Duperie, Pactes*, Voyage.

Osprem

Déesse mineure (loyale neutre)

Déesse des voyages maritimes, Osprem reçoit énormément de prières de marins pris dans une tempête qui les dépasse. On la représente comme une femme magnifique montée sur un barracuda ou une baleine. Certains de ses prêtres sont des navigateurs et des docteurs à bord des trirèmes, tandis que d'autres satisfont les besoins des communautés côtières. Les prêtres d'Osprem enseignent le respect de la mer et les dangers qu'on y court.

Attributions : navires, périples maritimes.

Domaines : Loi, Océan*, Protection, Voyage.

Pholtus

Dieu intermédiaire (loyal bon)

Pholtus, un homme mince en robe blanche, représente la loi et l'ordre inébranlable même face aux événements inhabituels ou effrayants. Il abhorre presque autant les compromis que le chaos. Il y a une grande rivalité entre lui et Saint Cuthbert, que Pholtus juge trop sensible et pragmatique. Les prêtres de Pholtus occupent fréquemment des fonctions de juges ou de médiateurs, et ils sont connus pour suivre les lois à la lettre.

Attributions : lumière, ordre, inflexibilité.

Domaines : Bien, Connaissances, Inquisition*, Loi, Soleil.

Procan

Dieu intermédiaire (chaotique neutre)

Alors qu'Osprem est la déesse des voyages maritimes, Procan est le dieu des tempêtes de pleine mer et les ouragans et les typhons qu'il provoque mettent en danger la vie des prêtres de la déesse. Procan, et par extension n'importe lequel de ses prêtres, est aussi changeant dans son attitude que la mer elle-même, passant du calme à la colère en un instant. Il a un clergé réduit, mais respecté craintivement des habitants des côtes. Il circule de nombreuses histoires de marins malchanceux ayant outragé un prêtre de Procan avant de partir en mer et n'étant jamais revenu.

Attributions : mers, climats marins.

Domaines : Chaos, Climat*, Faune, Océan*, Voyage.

Pyrémus

Dieu mineur (neutre mauvais)

Pyrémus était initialement un demi-dieu des assassins et du meurtre, mais il a depuis abattu une déesse du feu et acquis ses attributions et ses fidèles. Il ressemble à un tieffelin aux oreilles de chauve-souris, maniant une épée et un fouet enflammés. Ses fidèles, principalement des assassins et les prêtres à la tête des sectes qui leur donnent leurs ordres, emploient le feu et le poison contre tous ceux qui les menacent. L'idée même d'un combat à la régulière leur est insoutenable et les ennemis de Pyrémus sont souvent assassinés dans leur sommeil.

Attributions : poison, meurtre, feu.

Domaines : Destruction, Feu, Mal.

Rao

Dieu supérieur (loyal bon)

Le serein Rao, le dieu de la paix, exècre la violence (mais il fait une exception pour combattre les monstres dénués d'intellect comme la majorité des morts-vivants). Ses prêtres n'hésitent pas à agir directement quand c'est nécessaire pour résoudre un problème, mais ils préfèrent toujours passer par le dialogue plutôt que le corps à corps. L'Église de Rao parraine de nombreuses bibliothèques, monastères et d'autres lieux de calme, d'introspection et de partage du savoir.

Attributions : paix, sérénité.

Domaines : Bien, Chance, Communauté*, Connaissance, Purification*.

Telchur

Dieu mineur (chaotique neutre)

Telchur, le dieu des hivers et du froid, est généralement représenté comme un homme malingre aux yeux noirs et à la barbe de glace. Ses prêtres délaissent rarement les régions polaires où leur présence est capitale pour la survie des communautés face à la nature inhospitalière. Le point de vue de Telchur est que le froid sépare les faibles des forts, brise les passions absolues et limite la faune et la flore à un niveau contrôlable. Lorsqu'un vent froid étouffe le feu de l'espoir, lorsque le gel recouvre silencieusement le champ du fermier, Belchar n'est jamais très loin.

Attributions : hiver, froid.

Domaines : Air, Chaos, Force, Froid*.

Tharizdun

Dieu intermédiaire (neutre mauvais)

De chaque fibre de son être, Tharizdun ne souhaite qu'une chose : la déconstruction de l'univers et la fin de toute chose, lui y compris. Il a en conséquence été emprisonné par les autres dieux en dehors de la réalité qu'il souhaitait annihiler. Mais des sectes vouées à Tharizdun existent toujours, à la recherche de moyens de communiquer avec leur sombre divinité et de le libérer de sa prison pour qu'il sème à nouveau la dévastation. La plupart de ses prêtres sont fous et espèrent un poste élevé dans le nouvel univers que créerait Tharizdun après avoir détruit celui-ci. Dans l'entre-temps, ils entreprennent d'indicibles rituels que même les autres dieux maléfiques renieraient et étudient de nouvelles formes de magie.

Attributions : démence, entropie.

Domaines : Chaos, Destruction, Folie*, Forces*, Mal.

Trithéréon

Dieu mineur (chaotique bon)

Les adorateurs de Trithéréon souhaitent la liberté pour eux et pour leurs prochains. Ses prêtres œuvrent avec ardeur pour abattre les régimes tyranniques ou mettre fin à l'esclavage. Les fidèles de Trithéréon voyagent souvent en secret afin d'éviter le harcèlement des notables accaparant le pouvoir. On dit qu'aucun dirigeant ne se sent parfaitement en sécurité tant qu'un sanctuaire de Trithéréon se trouve sur son domaine.

Attributions : individualité, liberté.

Domaines : Bien, Chaos, Convocation*, Libération*.

Wastri

Demi-dieu (loyal neutre)

Les attributions de Wastri forment un mélange déroutant (la suprématie humaine et les amphibiens) et il est lui-même un dieu déroutant : un humain aux traits de batracien qu'on appelle le Prophète Bondissant. Depuis ses temples fortifiés, Wastri lance des croisades contre les peuples « inférieurs » (c'est-à-dire toutes races non-humaines) et des expéditions de protection de la vie amphibie. Ses fidèles sont fréquemment multiclassés prêtres/moines, bondissant au combat, des armes empoisonnées à la main.

Attributions : sectarisme, amphibiens.

Domaines : Faune, Guerre, Loi, Purification*.

Xan Yae

Déesse mineure (neutre)

L'idéal absolu est selon Xan Yae la maîtrise de l'imperceptibilité. Elle enseigne à ses fidèles que tout ce qui arrive à un état d'équilibre véritable disparaît dans une perfection invisible. En accord avec cette doctrine, les temples de Xan Yae sont bien cachés et difficiles à localiser. Un fidèle de Xan Yae pense que les réponses aux plus grands mystères de l'univers sont dissimulées et il passe beaucoup de temps à explorer les profondeurs des donjons, les ruines abandonnées et d'autres lieux de savoirs perdus. La Dame de la Perfection compte de nombreux roublards et moines parmi ses fidèles, principalement parce qu'ils comprennent le besoin de discrétion.

Attributions : ombres, furtivité.

Domaines : Célérité*, Connaissance, Duperie, Guerre.

Zuoken

Demi-dieu (neutre)

Autrefois un combattant à mains nues humain, Zuoken a su atteindre une telle perfection physique et mentale que Xan Yae l'a élevé au rang de divinité voici plusieurs siècles. Ses prêtres ont la charge de veiller sur les créatures possédant des pouvoirs psioniques ou mentaux. Zuoken encourage ses fidèles à suivre une discipline qui fait d'eux les seuls maîtres de leur esprit et de leur corps. Son symbole est un poing prêt à frapper et son arme de prédilection est le nunchaku.

Attributions : moines, pouvoirs mentaux.

Domaines : Célérité*, Connaissance, Force, Guerre.

LES DIEUX DES MONSTRES

La table suivante présente quelques-uns des dieux des monstres. Certaines divinités monstrueuses sont présentées dans le dieux traditionnels de D&D car leurs attributions dépassent celle de la race qui les vénère principalement.

Ainsi, Kurtulmak est tout autant le dieu des pièges que celui des kobolds et Gruumsh représente également la rage et la territorialité. Par contre, Semuanya ne s'intéresse qu'à ce qui concerne les hommes-lézards et il est donc classé comme dieu des monstres.

TABLE 5-3 : DIVINITÉS DES MONSTRES

Nom	Attributions	AI	Domaines	Arme de prédilection	Rang
Annam	géants	N	Connaissance, Flore, Magie, Soleil	coup ou épieu	sup.
Blibdoolpoolp	kuo-toas	CM	Destruction, Eau, Mal	longue pince	int.
Callarduran Doucemains	svirfnebelin	N	Bien, Guérison, Protection, Terre	hache d'armes	int.
Diirinka	derro	CM	Chaos, Duperie, Magie, Mal, Rêves*	dague	int.
Eadro	locathahs, hommes-poissons	N	Faune, Océan, Protection	lance	int.
Grande Mère	tyrannœils	CM	Chaos, Force, Mal, Mort	morsure ou grande hache	sup.
Grolantor	géants des collines, ettins, ogres	CM	Chaos, Mal, Mort, Terre	gourdin	int.
Hiatea	géantes femelles	NB	Bien, Faune, Flore, Soleil	lance	sup.
Hruggek	gobelours	CM	Connaissance, Loi, Magie	morgenstern	int.
Iallanis	géants des nuages, géants des tempêtes, géants des pierres	NB	Bien, Force, Guérison, Soleil	coup ou hache d'armes	min.
Ilsensine	flagelleurs mentaux	LM	Connaissance, Loi, Magie, Mal, Pensée*	attaque à mains nues ou tentacules	sup.
Kaelthiere	salamandres, éfrits, azers	NM	Destruction, Feu, Guerre, Mal	lance	int.
Laduguer	duergar	LM	Domination*, Guerre, Loi, Mal, Terre	marteau de guerre	int.
Laogzed	troglydotes	CM	Chaos, Destruction, Mal, Mort	javeline	demi
Maglubiyet	gobelins, hobgobelins	NM	Chaos, Destruction, Duperie, Mal	hache d'armes	sup.
Memnor	géants des nuages maléfiques	NM	Duperie, Mal, Mort	morgenstern	int.
Merrshaulk	yuan-ti	CM	Chaos, Destruction, Flore, Mal	épée longue	int.
Panzurriel	merrows, scrags, krakens	NM	Destruction, Guerre, Mal, Océan*	bâton	int.
Sashalas des Abîmes	elfes aquatiques	CB	Bien, Chaos, Eau, Protection	trident	int.
Sekolah	sahuagin	LM	Force, Guerre, Loi, Mal	trident	min.
Semuanya	hommes-lézards	N	Eau, Faune, Flore	gourdin	min.
Shekinester	nagas	N	Connaissance, Destruction, Magie, Protection	morsure ou dague	sup.
Sixin	xills	LM	Force, Loi, Mal, Voyage	épée courte	int.
Skerrit	centaures	NB	Faune, Guérison, Plante, Soleil	lance	min.
Skoraeus Os-de-pierre	géants des pierres	N	Connaissance, Guérison, Protection, Terre	marteau de guerre	int.
Stronmaus	géants des tempêtes, géants des nuages	CB	Bien, Chaos, Climat*, Guerre, Protection	marteau de guerre	sup.
Surtr	géants du feu	LM	Feu, Force, Guerre, Loi, Mal	épée à deux mains	min.
Thrym	géants du givre	CM	Chaos, Destruction, Froid*, Guerre, Mal	grande hache	min.
Vaprak	ogres, trolls	CM	Chaos, Destruction, Force, Mal	grande hache	demi

* nouveau domaine décrit dans le Chapitre 7 de cet ouvrage.



Illustration de Scott Rolter

Ce qu'un homme attend de l'au-delà guide ses actions dans le monde. Où les croyants sont-ils menés après leur mort ? Quelles sont leurs récompenses... ou leurs punitions ? Bien sûr, le comportement des fidèles dépend également de l'influence plus prosaïque que peut avoir la religion sur leur vie de tous les jours. Un exposé traitant de la campagne divine se doit d'aborder à la fois l'au-delà et le quotidien des dévots.

LES CONSÉQUENCES DE LA MORT

Pour un personnage de D&D, l'au-delà est loin d'être la destination finale qu'il est pour le commun des mortels. Ses alliés s'empresseront de lancer un sort de *rappel à la vie* ou de *résurrection* qui ramènera le personnage parmi les vivants, prêt à repartir à l'aventure, souvent à peine quelques minutes après son décès.

Parfois cependant, un personnage reste mort pendant plus longtemps que cela. Et parfois même, il ne revient jamais, quitant pour toujours le monde des aventuriers.

L'INSTANT DE LA MORT

Lorsqu'une créature meurt, son âme (c'est-à-dire son « soi » intrinsèque, une force vitale qui transcende le corps dans lequel il se trouve qu'elle est hébergée pour le moment) s'attarde dans le cadavre pendant un round ou deux (ou à l'endroit de la mort,

si les restes ont été complètement détruits). Le sort *dernier souffle* (cf. page 164) n'existerait pas sans cet instant éphémère où l'âme ne s'est pas encore éloignée.

Une créature décédée ne pense plus, ne perçoit plus son environnement et n'a aucun souvenir ou avis sur les événements ayant précédé sa mort. L'âme ne peut ni être détectée, ni être affectée par magie. Elle n'est pas intangible, ce n'est pas un fantôme, bref, ce n'est pas une créature en termes de règles et elle n'a aucun attribut de jeu mesurable.

Le sort *possession* sépare l'âme d'un personnage de son corps sans pour autant tuer ce dernier. Une âme ayant quitté son corps de cette façon meurt aussitôt si elle ne dispose pas d'un réceptacle adapté (la gemme ou un autre corps d'accueil). Une âme sans attache, tout comme celle des morts, ressent après un ou deux rounds l'inexorable force de l'au-delà et doit aller vers sa destination finale. D'autre part, le sort *séquestration*, comme son nom l'indique, piège l'âme de sa victime dans une gemme jusqu'à ce qu'elle soit brisée.

Les créatures de certains types n'ont pas d'âme et cessent totalement d'exister lorsqu'elles meurent. C'est le cas des créatures artificielles, par exemple, ou des morts-vivants. Mais détruire une créature de ce dernier type libère parfois une âme qu'elle emprisonnait (comme nous le verrons plus loin).

LE PASSAGE

Après ces quelques rounds d'attente qui suivent la mort, l'âme peut connaître l'un des événements suivants.

- Pour la grande majorité des morts, l'âme voyage vers un plan extérieur associé à son alignement ou à son dieu. Aucun sort ou portail n'est nécessaire ; l'âme disparaît tout simplement de l'endroit où elle est morte pour réapparaître sur un autre plan.
- Il arrive qu'une âme se forme un nouveau corps intangible à partir d'ectoplasme, devenant ainsi un fantôme (cf. le *Manuel des Monstres*). Cela peut lui prendre des jours ou des mois. Personne ne sait exactement pourquoi certaines âmes s'en vont vers un plan extérieur tandis que d'autres restent « coincées » là où elles meurent. Pourtant, chaque fantôme sait instinctivement ce qui le retient loin de l'au-delà et fait de lui un revenant. Il s'agit généralement d'une attente insatisfaite, comme celle d'une femme dont l'amant est parti sans retour pour une guerre lointaine ou d'un homme dont le meurtrier n'a pas encore été jugé.
- L'âme d'une créature qui meurt dans certaines conditions peut former un mort-vivant. Par exemple, les personnes que la folie pousse au suicide deviennent parfois des allips et celles qui sont détruites par un mal absolu deviennent des bodaks. Comme pour les fantômes, l'âme crée un nouveau corps, qu'il soit intangible comme celui de l'allip ou tangible comme celui du bodak. Si ce n'était pas déjà son alignement, l'âme se tourne vers le mal. Le nouveau mort-vivant conserve quelques souvenirs de son ancienne vie, mais pas forcément ses valeurs de caractéristiques mentales, ses compétences, ses dons ou ses autres aptitudes. Tous les suicidés ne deviennent pas des allips, ni toutes les victimes du mal absolu des bodaks ; la nature exacte de la transformation est aussi mal comprise que celle des fantômes. Quant aux liches, ce sont des lanceurs de sorts qui choisissent volontairement l'état de mort-vivant et l'enfermement dans un corps squelettique.
- Des morts-vivants comme les vampires ou les nécrophages font des rejetons des créatures qu'ils tuent. L'âme de la victime est alors emprisonnée dans un corps animé par l'énergie négative et contrôlé par un esprit malveillant. Certains de ces morts-vivants ont accès à leurs souvenirs (c'est le cas des vampires, des spectres, des goules et des blêmes) et d'autres non (comme les ombres, les nécrophages et âmes-en-peine).
- Lorsqu'un barghest se nourrit d'une créature récemment décédée, il assimile une partie de l'âme en même temps que le corps. Cette fraction d'âme est perdue à jamais, tandis que le reste va vers un plan extérieur. Environ une fois sur deux, cela endommage tellement l'âme qu'il est ensuite impossible de la ramener à la vie.
- Quelques artefacts (comme la redoutable *sphère d'annihilation*) ou pouvoirs de niveau divin peuvent détruire une âme. Quelle que soit la destination de l'âme, un cadavre (s'il est intact) conserve une sorte d'écho de l'esprit et de la personnalité de son ancien occupant. C'est cette empreinte laissée par l'âme qu'un prêtre éveille lorsqu'il lance une *communication avec les morts*. Elle possède les traits saillants de la personnalité du mort et l'intégralité de sa mémoire, mais elle est incapable de penser par elle-même si ce n'est pour formuler ses réponses. De

plus, elle ne peut rien apprendre de nouveau ; si l'on l'interroge une deuxième fois avec le sort, l'écho d'âme aura oublié la première série de questions. Chaque fois qu'on contacte un écho, il répond comme s'il venait juste de mourir : de son point de vue, le temps ne s'est pas écoulé.

LA DESTINATION FINALE

En pratique, il est acceptable de laisser un joueur décider du plan dans lequel l'âme de son personnage va se retrouver après sa mort. En général, cette destination dépend de son alignement et de son allégeance à un dieu.

Les âmes des prêtres et des fidèles dévots d'un dieu vont sur le plan natal de cette divinité, même si leurs alignements ne sont pas rigoureusement identiques. Dans le cas des fidèles de Fharlanghn et de Vecna, l'âme se retrouve en un endroit reculé du plan Matériel. Les âmes dévouées à Fharlanghn vagabondent près de croisements, tandis que celles vouées à Vecna apparaissent dans l'une de ses nombreuses forteresses secrètes.

Les âmes des prêtres vénérant l'ensemble d'un panthéon vont sur le plan désigné par celui-ci. Il peut s'agir du plan sur lequel vivent les dieux ou d'un autre plan destiné aux morts.

Les âmes des personnes ne vénérant aucun dieu ou ne faisant pas de la religion une part importante de leur vie (ce qu'on peut juger d'après leurs comportements, principalement sur la fin de leur vie) vont vers un plan extérieur en accord avec leur alignement. Souvent, plusieurs plans différents peuvent être envisagés. Par exemple, l'âme d'un personnage chaotique neutre pourrait aller sur Ysgard, dans les Limbes ou Pandémonium. Il faut choisir un plan correspondant à l'alignement du mort et accorder une attention toute particulière à son comportement juste avant qu'il ne meure.

Lorsque le MD n'arrive pas à décider si un personnage s'est montré assez dévot pour être envoyé chez son dieu, le mieux est, dans le doute, d'effectivement envoyer son âme sur le fief divin. En effet, la proximité d'une divinité rend l'au-delà plus intéressant ; et puis, le personnage peut toujours être expulsé plus tard si le dieu se rend compte qu'il n'était finalement pas assez méritant.

Voici une description de ce qui attend les morts selon le plan :

Ysgard. D'innombrables armes brisées et pièces d'armure éparses jonchent les champs de batailles de la plaine d'Ida et du reste d'Ysgard. Les morts passent leur temps à observer des batailles épiques entre armées de berserkers (ou à y participer !). Après une dure journée de combat, tous rentrent profiter de la chaleur des auberges.

Les fidèles de Kord gravitent autour du Hall des Vaillants, un grand château construit de bois solide où les réjouissances et les combats de lutte ne s'arrêtent jamais.

Les âmes dévouées au Filou Rieur s'arrêtent au repaire d'Oli-dammara, un manoir dangereux empli de dédales, de trésors cachés et de bals magiques.

Limbes. Les âmes ayant voyagé jusqu'aux Limbes bénéficient d'un spectacle sans cesse renouvelé de création et de destruction tandis que du chaos primordial qui compose le plan apparaissent des monceaux de terre, d'air, de feu et d'eau. On dit parfois qu'on peut assister à l'apparition de n'importe quoi dans les Limbes, à condition d'attendre suffisamment longtemps. Et les morts ont justement tout le temps du monde.

Pandémonium. Les âmes du Pandémonium s'unissent aux cris résonnant avec le vent qui souffle dans les tunnels et les cavernes du plan.

La Citadelle des Carnages est la demeure d'Érythnul, une citadelle en ruine parcourue par des soldats fous-furieux prêts à attaquer quiconque croise leur chemin. Au centre de la structure se tient un autel sacrificiel sur lequel Érythnul lui-même répand le sang de victimes qui attendent dans une file infinie.

Abyesses. Puisque les Abyesses sont constitués d'une infinité de strates toutes uniques, les âmes qui y sont précipitées connaissent une infinie variété de cruautés, de tortures et de folies, pendant une guerre sans fin. Chaque âme des Abyesses subit un supplice insolite, depuis la forêt des Langues vives jusqu'au marécage des Hommes transpercés.

Les âmes dévouées à Lolth de leur vivant sont prises dans les filets des Puits de la Toile démoniaque après leur mort, d'où elles peuvent contempler depuis les premières loges les machinations de la Déesse Araignée.

Carcères. Les âmes enfermées dans le plan-geôle de Carcères sont souvent associées à un ou plusieurs prisonniers vivants, de façon à ce qu'elles ressentent leur solitude et leur désespoir. Elles participent parfois à la soumission des prisonniers en leur chuchotant des horreurs à l'oreille.

Nécromantéon est une citadelle de glace noire au centre du domaine de Nérull. Les âmes qui y résident peuvent entrevoir la création de plus de morts-vivants qu'elles ne peuvent en compter, être témoin de rituels nécromantiques et suivre des expériences grotesques sur la chair nécrosée.

Hadès. Les âmes dérivent sans but sur la Lande Grise, la détresse et l'apathie les accablant au fil des ans. Il y a peu à voir

ou à faire, mais de toute façon rien ne saurait raviver l'intérêt des morts de l'Hadès.

Neuf Enfers. Lors de la descente des âmes dans les neuf strates de ce plan, elles peuvent tout voir : des lacs de feu aux forteresses de terreur glacée. Lorsqu'ils ne suivent pas un dieu en particulier, les morts du plan tombent sous la coupe d'un puissant diable, dont ils peuvent observer silencieusement les machinations et la cruauté.

Sur la première strate des Neufs Enfers, près du Pilier des Crânes, se trouve la caverne de Tiamat, le dragon chromatique. Les âmes qui l'adoraient de leur vivant l'observent protéger le passage vers les strates inférieures, massacrant aussi bien les hordes de démons que les armées de guerriers en croisade pour le Bien.

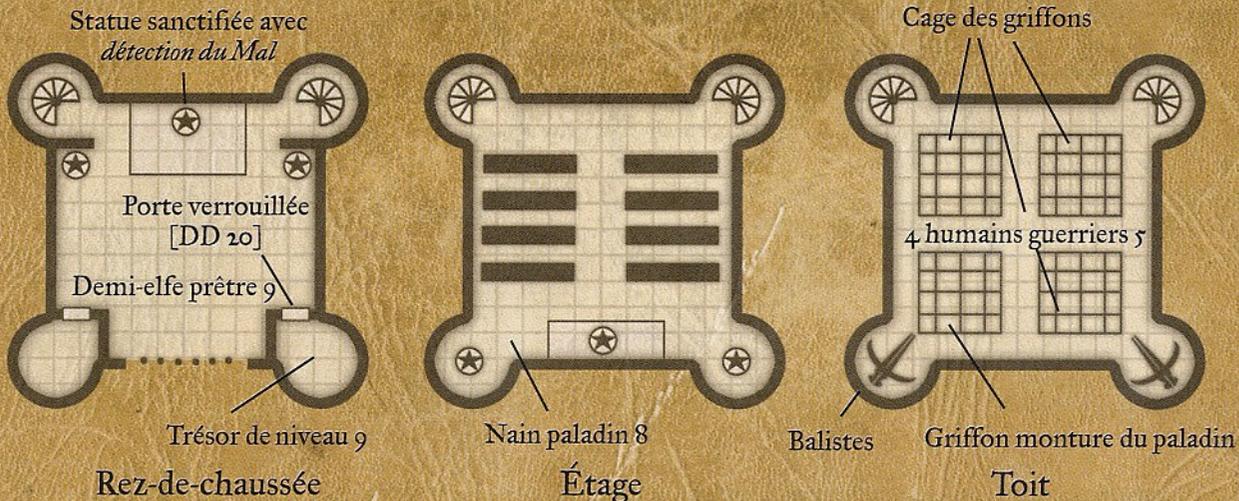
Achéron. L'Achéron est composé de champs de bataille flottant dans l'espace, et les âmes qui y sont envoyées sont témoins des atrocités de la guerre chaque jour qui passe. Des armées de mercenaires s'affrontent sans motif apparent, sans faire preuve de clémence ou jamais y faire appel.

Wy-Djaz vit dans un élégant palais de cristal, seule source de lumière dans un fatras d'éclats de glace tranchants comme des rasoirs. Sous le regard des âmes de ses fidèles, elle impose des séries d'épreuves à des captifs originaires d'autres plans, augmentant la difficulté jusqu'à ce qu'ils finissent par échouer.

Depuis le cube de Nishrek, dans ses villes fortifiées de Œil-Pourri, Blanche-Main et Trois-Crocs, Gruumsh prépare la prochaine étape de ses nombreuses guerres. Les âmes qui le vénèrent peuvent suivre les progrès de ses combats, les interrogatoires des prisonniers et les entraînements brutaux des troupes.

Citadelle aérienne de Saint Cuthbert

Un carré mesure 1,50 m de côté



La citadelle vend des griffons dressés pour 8 000 po.
Elle peut également les prêter à des alliés en cas de grand besoin.

Hextor habite le Castel du Fléau, un édifice massif d'acier et de pierre. Les morts peuvent accéder aux gradins du Grand Colisée, une arène de bronze et de verre où les légions d'Hextor apprennent l'art de la guerre et de la torture.

Méchanus. Les âmes qui se rendent en Méchanus sont souvent prises de fascination pour le mouvement perpétuel des engrenages qui constituent la structure du plan. Chaque pignon tourne en concert avec ses voisins dans une plaisante chorégraphie destinée aux habitants silencieux du plan.

Arcadie. Les vergers et les champs d'Arcadie attirent irrésistiblement les âmes des morts, qui se contentent de marcher paisiblement sous les branches chargées de fruits et les blés ondoyants, tirant joie et sérénité de la douce perfection qui est la marque du plan.

La Basilique de Saint Cuthbert offre un repos aux morts fidèles à ce dieu. Ils observent dans un silence respectueux les sentences et les amendements qu'il prononce depuis le Trône de la Vérité.

Céleste. Les âmes qui pénètrent sur ce plan doivent gravir ses sept paradis ascendants, certaines faisant une pause dans la Cité Céleste avant d'achever leur ascension par le Paradis Illuminé.

Le palais de Bahamut se trouve près de la base de la montagne. C'est une merveille scintillante, posée sur une colonne de vent, et les morts peuvent y entendre les prophéties, la sagesse et les chants du dragon de platine.

On ne croise aucun prédateur dans les Champs Verts de Yondalla, bien que les taupes, les blaireaux et les lapins soient nombreux. Les bonnes récoltes s'y succèdent sous un temps clément.

Érackinor est le domaine de Moradin. C'est là qu'il a installé les Forges des Âmes, où l'on prétend qu'il trempe les esprits du peuple nain. Les âmes qui s'y rendent sont souvent

transformées en armes afin de continuer à participer aux exploits nains.

Héronéus mène ses croisades contre le Mal depuis l'Arsenal Rayonnant, près de la cité céleste de Yetsiraon sur la sixième strate de la montagne. Les âmes y voient Héronéus récompenser ses serviteurs loyaux, les honorer pour leur vertu et leur sens de la chevalerie.

Bytopie. Les morts de ce plan ont le choix entre le paysage campagnard de Dothion ou la nature sauvage de Shurrock. Ce choix n'est pas fait une fois pour toutes, car les âmes peuvent grimper les montagnes pour atteindre l'autre strate.

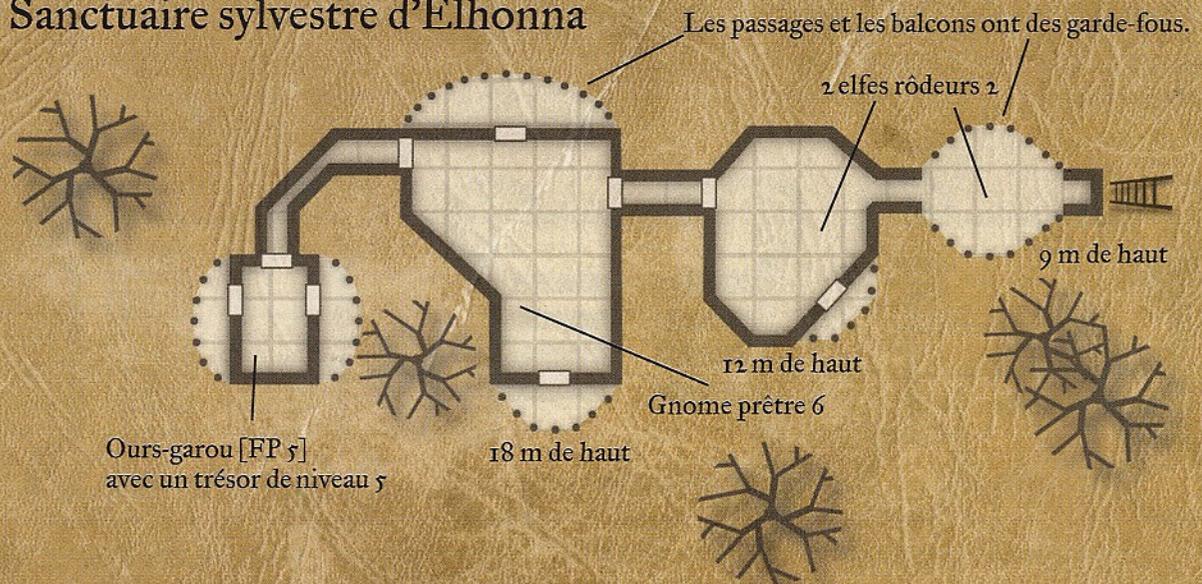
Les morts qui vénéraient Garl Brilledor sont accueillis dans une région de Dothion connue sous le nom des Collines dorées, où les gnomes célestes vivent la vie paisible et agréable qui est la leur, sans se soucier du reste du monde.

Élysée. Les morts des Champs Bénis errent dans les prairies et les forêts, sous un ciel perpétuellement dégagé, ne s'arrêtant que lorsqu'ils arrivent à un endroit qui leur convient et leur donne un profond sentiment de satisfaction et de bonheur.

Les fidèles de Pélor vont à la Forteresse du Soleil, une citadelle plaquée or qui brille comme un phare sur une île. Leurs âmes se prélassent à la lumière du soleil qui réchauffe le cœur des bienveillants et perce à jour les secrets des malveillants.

Terres des Bêtes. Les forêts des Terres des Bêtes abritent de nombreux animaux et autres monstres, et les âmes des morts se retrouvent souvent associées à une créature qui évoque leur vie. Nombreux sont les chasseurs qui rejoignent les Terres des Bêtes après la mort, continuant la chasse au sein d'une meute de loups célestes.

Sanctuaire sylvestre d'Elhonna



Le sanctuaire peut envoyer un ou deux rôdeurs [comme pisteurs ou guides] en mission avec des visiteurs s'ils luttent contre le Mal ou protègent la forêt.

Un carré mesure 1,50 m de côté

Le Bosquet des Licornes accueille les âmes dévouées à Ehlonna. À l'ombre de séquoias géants, ils accompagnent dans leur course des troupes de licornes, de centaures et d'autres créatures bienveillantes originaires du plan.

Arborée. Nombreux sont les morts d'Arborée à suivre une oncée, une brise ou un nuage à travers les charmants paysages du plan.

La court elfique de Corellon Larethian se tient sur Arborée. Les morts y rejoignent une version idéalisée de la culture elfe, les journées étant consacrées à la chasse et les nuits aux veillées autour d'un feu de camp et de bonnes histoires à partager.

Terres Extérieures. Les âmes des Terres Extérieures passent leur temps à errer dans les prairies, les montagnes et les rivières qui composent le plan, tout en contemplant l'immense colonne en son centre, sur laquelle flotte la cité de Sigil. Ceux qui l'examinent assez attentivement peuvent constater que tout tourne autour de cet axe immobile.

Les âmes qui vénéraient Obad-Haï de leur vivant font partie des rares à pouvoir trouver le chemin du bois Caché de la divinité de la nature. C'est là que les morts peuvent admirer les quatre saisons dans toute leur splendeur.

Boccob parcourt sans relâche les rayonnages de sa bibliothèque de la Connaissance, un véritable dédale empli de livres, de cartes et de rouleaux de parchemins. Les morts peuvent jeter un œil par-dessus les épaules de ses érudits et découvrir des secrets inconnus des mortels.

Plan Matériel. Les seules âmes dont le plan Matériel est la destination finale sont les adorateurs de Fharlangh et de Vecna. Les fidèles du dieu des routes sont souvent stationnés à un croisement ou une auberge, d'où ils peuvent observer le flot incessant des voyageurs. Quant aux fidèles du dieu des secrets, ils prennent une fois morts le chemin d'une de ces nombreuses forteresses secrètes. Ils peuvent alors suivre les machinations des agents de Vecna, à moins qu'ils ne soient, comme certains le prétendent, utilisés par le dieu comme monnaie d'échange pour obtenir encore plus de pouvoir.

QUE FAIRE QUAND ON EST MORT ?

La destinée d'une âme dépend de nombreux facteurs, parmi lesquels son comportement de son vivant, les caprices des dieux et d'autres puissants Extérieurs, et enfin la nature changeante du Destin lui-même. Dans une campagne classique, on peut envisager les options ci-dessous. Ce ne sont que des suggestions et, en tant que MD, vous pouvez décider que dans votre monde les morts deviennent tous des anges ou des démons.

Faire un avec le plan. Une vaste majorité d'âmes se contentent de subir passivement les expériences de leur destination finale, qu'il s'agisse d'un endroit d'une grande beauté (comme l'Élysée) ou d'une cruauté sans borne (comme les Abysses). Avec le temps, elles se transforment pour ressembler de plus en plus au plan, acquérant ses propriétés et oubliant progressivement leur temps parmi les vivants. Arrivées au terme de cette phase, elles perdent toute existence indépendante et font corps avec la substance du plan. En somme, les âmes deviennent des particules abstraites du Bien, du Mal, de la Loi, du Chaos ou de la Neutralité qu'elles ont vécus de leur vivant.

Ce phénomène explique que les individus les plus riches des univers D&D ne sont pas ramenés constamment d'entre les

morts. Qu'ils aient été bons ou mauvais, leur âme trouve un écho dans l'au-delà et y sont à leur place. Seules les âmes à la personnalité la plus forte ou ayant une tâche à achever (ce qui inclut la majorité des personnages aventuriers) répondent à l'appel d'un sort de *rappel à la vie* ou de *résurrection*.

Obtenir un nouveau corps. Une minorité d'âmes se font remarquer par les dieux ou d'autres puissants Extérieurs, soit parce qu'elles ont mené une vie exceptionnellement exemplaire ou particulièrement vicieuse, soit parce que l'entité décède un grand potentiel chez un mort dont la vie n'a pas été spécialement remarquable. Ces âmes reçoivent de nouveaux corps et deviennent des créatures de type Extérieur qu'on appelle des suppliants. La plupart d'entre eux ont 2 DV et possèdent des capacités proches de celles des Extérieurs typiques de leur plan. Les lémures (chez les diables) et les dretchs (chez les démons) sont des exemples de suppliants. Les suppliants servent les dieux et les Extérieurs qui les ont créés, qui les motivent en leur promettant une promotion vers une forme plus puissante (qu'elle soit angélique ou démoniaque) en échange de leurs bons services. C'est ainsi que les dieux renouvellent les rangs de leurs armées. Un suppliant méritant peut parfois être renvoyé parmi les vivants en réponse à un sort d'*allié d'outreplan* ou d'une invocation similaire.

Répondre aux tentatives de résurrection. Quelques âmes ne restent pas longtemps dans l'au-delà, et leur destination finale n'est en fin de compte pas si finale que ça. Lorsqu'une personne vivante lance un sort de *réincarnation*, *rappel à la vie*, *résurrection* ou *résurrection suprême*, l'âme contactée apprend le nom, l'alignement et la divinité tutélaire (si elle en a une) du lanceur de sorts qui tente de la ramener à la vie. Mais l'âme ne connaît pas (et ne peut apprendre) les circonstances de son retour à la vie. Elle pourrait aussi bien revenir au cœur d'une grande bataille qu'aux mains de ses ennemis. Elle a une idée générale du temps qui s'est écoulé depuis sa mort, mais ce sentiment manque singulièrement de précision.

Une âme ressent également la nature du sort qui est utilisé, car elle ressent la douleur qui accompagnera un voyage de retour dans un corps vivant. Elle peut ainsi faire la différence entre une magie qui provoquera une perte de Constitution ou de niveau et une autre qui se fera sans séquelles.

Une fois revenu à la vie, l'ancien mort conserve des souvenirs de son passage dans l'au-delà, mais, comme des rêves, ils restent vagues et imprécis, aucun événement particulier ne lui venant à l'esprit. Qu'il ait connu mille tourments ou mille plaisirs, il sait désormais à quoi s'attendre si jamais il meurt de nouveau, à moins de modifier suffisamment son comportement pour changer son alignement.

Les âmes des Extérieurs et des élémentaires sont liées de façon si intrinsèque à leurs plans qu'elles les rejoignent et s'y dispersent très rapidement après leur mort. C'est pourquoi seul un sort de *résurrection suprême* est capable de les ramener à la vie, la magie devant tamiser l'ensemble du plan pour reconstituer leur âme.

Répondre aux divinations. De nombreuses divinités chargent leurs morts de répondre aux divinations qui leurs sont adressées, telles que *contact avec les plans*, *divination*, et *communion*. Elles accordent aux âmes qu'elles choisissent pour cette tâche une forme mineure de science infuse qu'elles

emploient pour répondre aux questions des lanceurs de sorts vivants en recherche d'assistance. Il est ainsi possible qu'un PJ se retrouve à discuter avec un maître ou un allié décédé lorsqu'il lance une *communion*.

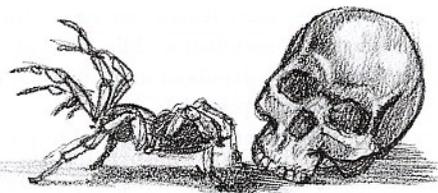
Rejoindre les dieux. Certaines âmes sont si proches de leur divinité tutélaire qu'elles finissent par en devenir une part. Tous les dieux ne leur laissent d'ailleurs pas forcément le choix. Les dieux bienveillants absorbent parfois ainsi la quintessence d'un membre exemplaire de leur foi, tandis que les dieux malveillants consomment les âmes comme s'il s'agissait d'une simple nourriture.

Quand revenir est impossible

En général, les âmes ont le choix de répondre positivement ou négativement aux tentatives de résurrection. D&D est un jeu après tout, et le joueur d'un personnage décédé a son mot à dire. Mais le retour à la vie n'est pas toujours possible, et le joueur doit alors commencer à jouer un autre personnage.

Il est impossible de ramener à la vie une créature morte de vieillesse, même à l'aide d'un sort de *résurrection suprême* ou de *miracle*. Son âme est alors trop fragile pour survivre au voyage de retour dans son corps.

Les créatures qui ont reçu un nouveau corps (comme les suppliants) ne peuvent, elles non plus, être ramenées à la vie, puisqu'elles sont déjà vivantes. Ce sont de nouvelles créatures conservant quelques souvenirs (mais aucun des pouvoirs ou compétences) de leur vie précédente. Bien sûr, le MD a parfaitement le droit de décider que les choses se passent différemment dans sa propre campagne, s'il le souhaite.



LES ORGANISATIONS RELIGIEUSES DANS UNE CAMPAGNE D&D

Depuis la religion d'état régnant sur un vaste empire jusqu'au culte secret dans une campagne arriérée, les organisations religieuses jouent un rôle primordial dans toutes les campagnes D&D. Les personnages qui servent un dieu se tourneront sans aucun doute vers son clergé en cas de besoin. Et même les personnages qui n'ont pas de liens personnels avec une religion auront sûrement à traiter avec des alliés ou des ennemis affiliés à une Église.

Comme les groupes séculiers, une organisation religieuse peut varier en taille et en structure. Certaines sont dispersées en une multitude de cellules indépendantes qui possèdent leurs propres motivations, développent leurs propres doctrines et leur propre liturgie. À l'opposé, on trouve des Églises fortement structurées, possédant des grades, une voie hiérarchique et une façon de faire les choses connue et partagée par tous les

fidèles. La manière dont se structure un culte dépend de la personnalité du dieu, du monde séculier dans lequel il existe et de l'alignement des croyants. Les divinités loyales et actives dans le monde auront plutôt une Église hiérarchisée, tandis que les dieux chaotiques ou distants ont plutôt des religions décentralisées. Les organisations religieuses et séculières se concurrencent parfois. Si, par exemple, tous les hommes en âge de se battre sont enrôlés dans l'armée royale et envoyés sur le front aux confins du pays, cela va gêner la croissance d'une Église de la déesse du soleil, alors que des cultes à un dieu de la guerre vont émerger un peu partout.

Note : on rappelle qu'une Église avec une majuscule désigne l'ensemble d'une religion, tandis qu'une église avec une minuscule désigne un bâtiment servant de temple.

THÉOCRATIES

Les théocraties sont les plus grandes des organisations religieuses, des nations gouvernées de droit divin par quelques dévots. Dans les faits, une théocratie n'existe que pour avancer les idéaux de sa religion et augmenter son nombre de fidèles.

Les décisions importantes, qu'elles soient religieuses ou séculaires, sont prises par le dieu lui-même ou par les dirigeants de l'Église (souvent, mais pas systématiquement, des prêtres de haut niveau). Ces directives sont ensuite relayées aux subordonnés à travers une bureaucratie qui gère les affaires séculières et les nombreux temples au centre de la vie religieuse. Les théocraties attachent généralement une importance capitale à l'endoctrinement religieux de leurs citoyens dès leur plus jeune âge, et l'adoration du dieu est un aspect essentiel de la vie quotidienne. Au sein d'une théocratie, on trouve des symboles religieux partout, et nombre d'activités de tous les jours, comme manger, commercer ou travailler prennent une coloration religieuse. Les fêtes et les rituels sont fréquents, mais les temples d'autres dieux ne sont pas les bienvenus, quand ils ne sont pas simplement interdits.

La théocratie du Pâle, par exemple, est une nation dévouée à l'adoration de Pholtus (décrit dans le Chapitre 4). Le chef de cet état est un prêtre de niveau 16, et les prêtres tiennent quasiment tous les rouages du gouvernement. L'état réprime toutes les autres religions, mais il existe malgré cela des cultes secrets voués à d'autres dieux. Les prêtres de Pholtus sont à la tête d'une immense administration qui contrôle le commerce, la cour et l'armée. Depuis plus de 200 ans, les inquisiteurs de l'Église de Pholtus ont pourchassé les prêtres d'autres dieux partout sur leur territoire. Les unités militaires, quelle que soit leur taille, sont toutes commandées par de pieux templiers dévoués à Pholtus qui prennent leurs ordres de prêtres de haut niveau. La théocratie du Pâle est une société essentiellement refermée sur elle-même, bien qu'elle envoie des missionnaires vers les pays voisins pour en convertir la population.

Structure. Les théocraties présentent les mêmes variétés de structures que les gouvernements laïques. L'autorité absolue peut être l'apanage d'une seule personne ou reposer sur les épaules d'un petit groupe d'oligarques. Les prêtres sont prépondérants au sein de la hiérarchie, mais les talents d'autres classes sont reconnus si elles se mettent au service du dieu.

Les théocraties ont souvent des bureaucraties étendues et complexes. Chaque officier doit obéir à au moins deux supérieurs :

l'un pour les matières administratives et l'autre pour les questions religieuses. De plus, la loyauté à l'état étant synonyme de loyauté envers le dieu, une théocratie a tendance à prendre un caractère inquisitorial. Elle possèdera également bien plus de prêtres dans son armée que sous d'autres régimes politiques.

Le rôle des PJ. Dans une théocratie, des PJ de bas niveau et fidèles du dieu national peuvent recevoir comme mission de combattre la corruption locale. S'ils vénèrent un autre dieu, ils auront au contraire à échapper à l'inquisition. Les PJ de niveau moyen font de bons missionnaires, envoyés par delà les frontières du pays pour faire prospérer une communauté de fidèles. Des PJ de haut niveau peuvent prendre une part plus active dans le gouvernement de leur nation ou mener des armées contre les hordes d'incroyants qui la menacent.

PNJ importants. Lorsque les PJ voyageront dans une théocratie, ils rencontreront sans doute des prêtres de bas niveau quelle que soit leur activité. Au moins quelques gardes de chaque ville (voire tous) seront des prêtres, les marchands du bazar seront des prêtres, les scribes des bibliothèques et des palais de justice seront des prêtres et ainsi de suite. Les monstres associés au dieu d'une théocratie seront plus présents dans le pays qu'ailleurs. Par exemple, dans la théocratie du Pâle, les inévitables (des créatures artificielles extraplanaires) pourchassent les plus infâmes des criminels.

Idées d'aventures. La nature même d'une théocratie joue une part importante dans les aventures suivantes.

- Les personnages doivent pénétrer dans une théocratie pour remettre un message secret à un culte clandestin.
- Les patriarches de la théocratie sont rongés par la corruption, et c'est aux personnages qu'il revient de faire le ménage.

- La rivalité entre deux dieux menace de déclencher une guerre entre deux théocraties, et les PJ doivent ramener la paix.

ÉGLISES UNIVERSELLES

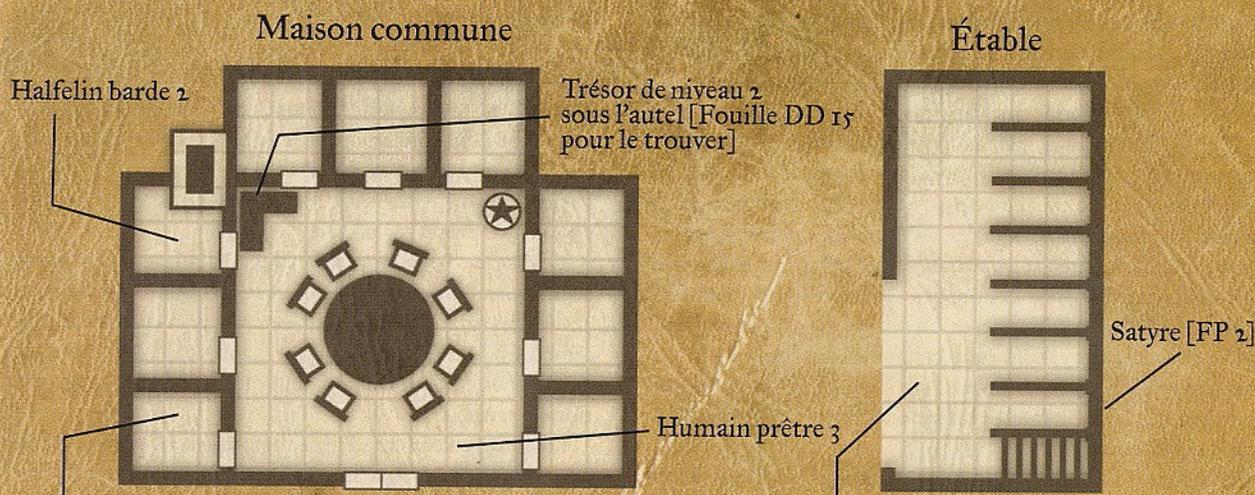
Contrairement aux théocraties, les Églises universelles s'étendent sur plusieurs nations, mais leur influence n'atteint pas le monde séculier (comme l'agriculture, le commerce et l'armée). Elles disposent tout de même d'un grand pouvoir, mais ne peuvent l'exprimer que là où le gouvernement le leur permet. Puisque l'organisation dépasse les frontières d'un seul pays, elle est capable de mener des efforts coordonnés entre plusieurs nations pour réaliser ses objectifs.

On trouve, par exemple, des fidèles de Pélor dans toutes les nations, et ils partagent leur adoration du dieu du soleil quelle que soit leur nationalité. Les patriarches de chaque grand temple sont en contact les uns avec les autres et avec l'administration centrale de leur religion. Si les dirigeants séculiers d'une nation imposent une taxe aux temples de Pélor, la nouvelle se propagera à l'ensemble de la hiérarchie et les fidèles de Pélor des autres pays tenteront de persuader leur propre gouvernement de faire pression sur le premier pour qu'il retire la taxe.

Structure. Par bien des aspects, une Église universelle fonctionne comme une nation, bien qu'elle n'ait pas de territoire en dehors de ses temples. Elle traite les croyants (en bien ou en mal) comme ses citoyens et leurs offrandes tiennent lieu d'impôts. Certaines Églises universelles possèdent même une armée tenue prête pour une prochaine croisade contre leurs ennemis. Cependant, les troupes sont alors réparties sur plusieurs nations afin que ces dernières ne les perçoivent pas comme des

Sanctuaire routier de Fharlanghn

Un carré mesure 1,50 m de côté



Les chambres sont à louer pour 1 po par nuit, ce qui inclut un dîner copieux préparé dans la cuisine de l'un des villageois.

Le sanctuaire vend des destriers légers avec harnachement pour 180 po et des chevaux lourds avec selle de bât pour 200 po. Il loue des chevaux pour 40 et 50 po par jours [respectivement], mais uniquement à des clients de confiance.

rivaux. Les Églises universelles sont souvent dirigées par un concile réunissant les prêtres de plus haut grade de chaque pays. Lorsque le concile prend une décision ou reçoit une directive de son dieu, chacun de ses membres est responsable de l'appliquer au clergé de son territoire.

Le rôle des PJ. Même une Église universelle n'est pas toute-puissante, et elle peut demander à un groupe de PJ d'entreprendre une quête qui les emmène dans un pays lointain. Des PJ de haut niveau peuvent servir d'agents spéciaux itinérants, chargés de résoudre les problèmes des temples qui font appel à eux.

PNJ importants. Puisqu'ils vénèrent le même dieu, même des PJ de bas niveau peuvent espérer recevoir l'aide d'une branche locale de l'Église, alors qu'on regarderait un étranger de travers. Les Églises universelles doivent maintenir un réseau de communication global entre leurs temples et toute une partie du clergé passe donc beaucoup de temps sur les routes. La majorité des postes haut placés dans la hiérarchie sont occupés par des prêtres, qui ne sont généralement pas originaires de la région où ils prêchent.

Idées d'aventures. Les Églises universelles ont un rôle important dans les aventures suivantes.

- Un prêtre en visite depuis une contrée lointaine engage les PJ pour qu'ils lui servent de guides dans sa quête.
- Les personnages s'engagent volontairement dans une croisade qui promet de réunir les forces de plusieurs pays en une seule armée unie. Les PJ doivent s'accommoder des étranges habitudes de leurs camarades tandis qu'ils combattent les ennemis de leur religion.
- Un dieu ordonne aux PJ d'unifier ses Églises nationales disparates en une communauté unique de croyants : une Église universelle.

CHAPELLES ET SCHISMES

L'existence de théocraties et d'Églises universelles n'empêche pas les fidèles d'avoir leur propre point de vue sur certains points. Toutes les Églises d'une certaine taille ont des factions opposées, sereinement ou tragiquement, sur des points de croyance ou plus prosaïques. Ces factions sont appelées des Chapelles et leurs luttes des schismes.

L'Église d'Héronéus, par exemple, possède une Chapelle appelée les Légistes qui professe qu'un ensemble de lois codifiées représente un idéal au-dessus duquel aucune personne ne peut se prétendre. Les Juges, au contraire, pensent que la justice en elle-même est importante, et que les lois écrites ne sont qu'un moyen pour châtier les coupables. Les deux factions ne peuvent pas s'opposer ouvertement au cœur d'une Église aussi bien organisée que celle d'Héronéus, mais il y a une vive rivalité entre les prêtres qui s'en réclament et ils luttent pour que leur Chapelle obtienne les postes importants au sein de la hiérarchie.

Structure. Les Chapelles n'ont souvent aucun statut officiel, et désignent un ensemble de personnes aux croyances communes plutôt qu'une véritable organisation. Les Chapelles informelles utilisent la même hiérarchie que l'Église dans son ensemble et les relations de subordination de l'une se reportent sur l'autre. Lorsque les Chapelles ont une façade plus formelle, c'est qu'elles se sont créées précisément autour de frictions organisationnelles.

Le Ministère Évangéliste de Saint Cuthbert entre régulièrement en conflit avec le Ministère Congréganiste, le premier voulant chercher à convertir de nouveaux fidèles, tandis que le second veut s'occuper avant tout de ses fidèles actuels.

Peu d'Églises importantes gardent longtemps leur unité, et elles connaissent toutes au moins un schisme mineur. Lorsqu'une Chapelle domine complètement son Église, deux choses peuvent se produire. Soit elle connaît elle-même un schisme interne, soit une nouvelle Chapelle apparaît pour la défier.

Le rôle des PJ. Les PJ de bas niveau qui vénèrent un dieu peuvent être recrutés par une des Chapelles de son Église, alors que des PJ de niveau intermédiaire peuvent avoir à combattre les machinations d'une Chapelle adverse. Des PJ de haut niveau peuvent être à l'origine d'un schisme s'ils entrent en conflit avec les dirigeants actuels de leur Église. Il suffit alors que leurs suivants adhèrent à leurs vues pour qu'une nouvelle Chapelle voie le jour.

PNJ importants. La chapelle à laquelle chaque PNJ adhère n'est pas toujours évidente à déterminer. Ils peuvent avoir un symbole, un vêtement ou un autre signe distinctif, mais dans d'autres cas, seule une longue conversation sur des questions religieuses permettra une identification. Si le schisme est particulièrement grave, les Chapelles en question peuvent être infestées de membres factices et d'agents doubles.

Idées d'aventures. Les Chapelles et les schismes sont importants pour les scénarios suivants.

- Un schisme naît dans l'Église et les deux côtés souhaitent que les PJ les rejoignent. Quel que soit leur choix, ils gagneront l'inimitié de l'autre Chapelle et devront faire face aux attaques et aux éventuels coups bas.
- Les PJ doivent retrouver une relique dans le cadre d'un rite initiatique nécessaire pour être acceptés dans une Chapelle prestigieuse.
- Le patriarche d'une Chapelle se confère le titre de demi-dieu, et les personnages doivent découvrir si ses prétentions sont justifiées et quels sont ses projets.

ÉGLISES RÉGIONALES OU DISPERSÉES

Les Églises régionales fonctionnent comme les Églises globales, mais elles ne couvrent qu'une province ou une nation. Les Églises dispersées ont techniquement la même étendue qu'une Église globale, mais leur influence est si limitée qu'elles ne sont pas présentes partout.

L'Église de Lolth est régionale, puisque seuls les drows lui construisent des temples. L'Église de Boccob est dispersée. Toutes les grandes capitales et cités accueillent l'un de ses temples-bibliothèques, mais ils sont totalement absents des campagnes et ne s'occupent de rien d'autre que de l'accumulation de savoir.

Structure. Dans une Église régionale ou dispersée, l'autorité revient généralement au grand prêtre du temple local. Des prêtres plus haut gradés existent bien sûr, mais ils ne peuvent pas être partout à la fois et doivent se contenter de fixer les objectifs de l'Église. Les décisions quotidiennes sont prises directement par chaque temple.

Le rôle des PJ. Puisque les temples ne peuvent se reposer sur une aide extérieure, ils engageront souvent des PJ de niveau bas



ou intermédiaire pour entreprendre les quêtes et les missions importantes pour l'Église. Des PJ de haut niveau peuvent être placés à la tête d'un temple.

PNJ importants. Une Église régionale ou dispersée comprend souvent moins de prêtres en son sein, puisque la hiérarchie est moins verticale et l'entraînement nécessaire pour devenir prêtre est plus difficile à obtenir. Cependant, le patriarche d'un temple sera quasiment toujours un prêtre.

Idées d'aventures. Les idées d'aventures suivantes reposent sur une Église régionale ou dispersée.

- dieu de la mer souhaite établir un réseau de sanctuaires indépendants le long d'une côte particulièrement dangereuse, et les personnages doivent patrouiller la région pour garantir leur sécurité.
- Un groupe de pèlerins d'un dieu du ciel engage les personnages pour qu'ils les emmènent depuis un temple proche jusqu'à un monastère situé haut dans les montagnes.
- Les PJ apprennent que deux temples de la même divinité entretiennent une rivalité malsaine et qu'ils cherchent constamment à affaiblir leur concurrent. Les personnages doivent découvrir l'origine de ce problème et le régler.

SECTES

Bien que le mot « secte » évoque des images de prêtres en robes noires invoquant des créatures maléfiques dans une clairière au tréfonds d'une sombre forêt, il désigne en fait n'importe quel regroupement d'un petit nombre de personnes partageant une vision religieuse. Parmi ces sectes, un bon nombre est effectivement composé d'invocateurs malfaisants. Cependant, on trouve aussi des sectes de fidèles de Pélor ou d'Héronéus, notamment dans les pays tyranniques où ils sont obligés de se cacher pour échapper à l'attention des inquisiteurs d'Hextor.

Les sectes vouées à Vecna, par exemple, se rassemblent pour exécuter des rituels interdits, fondés sur la tromperie et la trahison (Vecna est le dieu des secrets après tout). Elles préparent des complots contre les notables locaux et plus particulièrement contre le clergé des autres dieux.

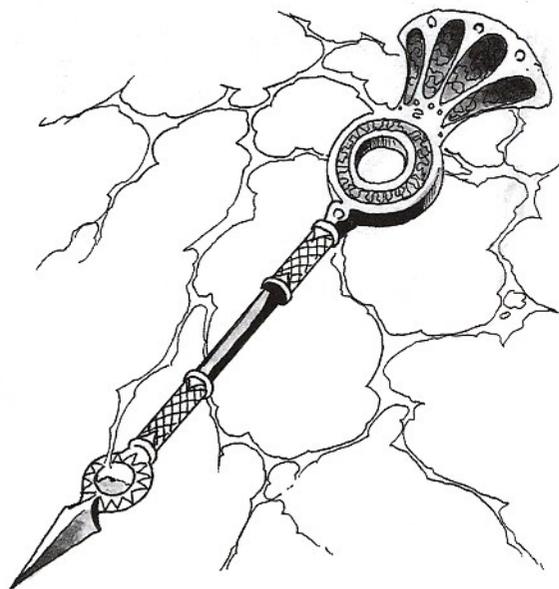
Structure. Les sectes sont souvent relativement petites, comptant moins d'une centaine de membres. Elles sont dirigées par un grand prêtre ou une autre personnalité du même genre. Parfois, le dirigeant apparent n'est qu'un pantin aux ordres de la véritable tête pensante, qui peut s'avérer être un monstre. Les sectateurs prennent de grandes précautions pour éviter d'être découverts : temples secrets, mots de passe, codes et autres outils issus de l'espionnage.

Le rôle des PJ. Les PJ se retrouvent plus souvent opposés qu'alliés des sectes, les adorateurs des dieux bienveillants ayant rarement besoin d'opérer en secret. Cependant, dans un pays d'obédience maléfique (ou, pour les PJ de plus haut niveau, sur un plan du Mal), les PJ peuvent endosser le rôle de révolutionnaires qui adorent leurs dieux en secret et intriguent contre leurs cruels souverains.

PNJ importants. Les sectateurs sont des adversaires typiques de D&D. Ils sont pour la plupart de bas niveau, mais les lanceurs de sorts profanes (particulièrement les invocateurs) y sont raisonnablement nombreux. La secte peut être dirigée par un prêtre de haut niveau, un Extérieur (comme un démon ou un diable) ou une aberration (comme un tyranneuil ou un flagelleur mental). Les membres de base de la secte peuvent parfaitement ignorer la véritable identité de leur maître.

Idées d'aventures. Les sectes jouent le premier rôle dans les scénarios suivants.

- Dans plusieurs villages de pêcheurs voisins, les femmes non-mariées disparaissent mystérieusement. Les PJ doivent élucider l'affaire et retrouver la secte qui les kidnappe pour ses étranges rituels.
- La cour du roi s'échauffe de plus en plus à l'encontre du royaume voisin. Les PJ apprennent que parmi les proches du roi se trouvent les membres d'une secte qui souhaite provoquer la guerre, et doivent déterminer quels courtisans sont des sectateurs.
- Les personnages ont contrecarré plusieurs fois les plans d'une secte, sans que cela ne semble jamais l'arrêter définitivement. Pour mettre enfin un terme à cette menace, les PJ doivent infiltrer la secte de l'intérieur, en se faisant passer pour des sectateurs.





Illus. de Scott Roller

Les nouveaux sorts décrits dans ce chapitre s'ajoutent à ceux qui figurent dans le *Manuel des Joueurs*. Chacun est suivi d'un astérisque.

NOUVEAUX SORTS DE BARDE

SORT DE BARDE DU 2^E NIVEAU

Vague de tristesse*. Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.

SORT DE BARDE DU 5^E NIVEAU

Clignotement supérieur*. Comme *clignotement*, mais plus sûr et davantage de contrôle.

SORT DE BARDE DU 6^E NIVEAU

Malédiction suprême*. Comme *malédiction*, mais malus plus importants.

NOUVEAUX SORTS DE CHEVALIER NOIR

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 1^{ER} NIVEAU

Barde dorée*. La monture du chevalier noir acquiert une armure de force.

Monture du voyageur*. La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.

Résurgence*. Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.

Sacrifice divin*. Le chevalier noir sacrifie des points de vie pour infliger des dégâts supplémentaires.

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 2^E NIVEAU

Malédiction de la malchance*. Le sujet subit un malus de -3 aux jets d'attaque, tests et jets de sauvegarde.

Précision bénie*. Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.

Vague de tristesse*. Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.

Zèle*. Le chevalier noir se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.

SORT DE CHEVALIER NOIR DU 3^E NIVEAU

Résurgence de groupe*. Comme *résurgence*, mais affecte plusieurs cibles.

SORTS DE CHEVALIER NOIR DU 4^E NIVEAU

Arme de la divinité*. L'arme du chevalier noir acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.

Char spirituel*. Crée un char fantomatique attelé à la monture du chevalier noir.

Destrier ailé. Le destrier se dote d'ailes et gagne une vitesse de déplacement en vol de 18 m.

Poursuivant implacable*. Le chevalier noir sait où se trouve sa proie tant que celle-ci se déplace.

Retour macabre*. Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.

Visage divin mineur*. Le chevalier noir gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.

NOUVEAUX SORTS DE DRUIDE

SORT DE DRUIDE DU NIVEAU 0

Perception de la nature*. Comme *perception de la mort*, mais sur les animaux et les plantes.

SORTS DE DRUIDE DU 1^{ER} NIVEAU

Camouflage*. Confère un bonus de +10 aux tests de Discrétion.

Création de bogun* (M, PX). Crée un serviteur de la nature de taille TP.

Esprit des bois*. Un esprit de la nature sert le druide.

Mauvais augure* (F). Le druide sait si des dangers l'attendent.

Monture du voyageur*. La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.

Ceil de faucon*. Le druide gagne +5 aux tests de Détection et de meilleurs facteurs de portée.

Souffle de sable*. Le druide jette du sable brûlant qui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux et étourdit les ennemis.

Vigueur mineure*. La cible recouvre 1 pv/round (15 rounds max.).

SORTS DE DRUIDE DU 2^E NIVEAU

Corps solaire*. Le corps du druide dégage des flammes infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Décomposition*. Les blessures infligent 1 point de dégâts supplémentaire par round.

Froid rampant* (F). La cible ressent un froid glacé s'intensifiant à chaque round.

Odorat*. Confère le pouvoir spécial d'odorat.

Rafale de pluie*. Obscurcit la vision, détourne les projectiles et éteint les feux.

Ronces* (M). Une arme en bois se couvre d'épines et inflige +1 point de dégâts/niveau de lanceur de sorts (+10 max.).

Toile de ronces*. Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.

SORTS DE DRUIDE DU 3^E NIVEAU

Ailes de feu* (F, M). Les bras du druide se transforment en ailes qui lui permettent de voler et infligent 2d6 points de dégâts.

Barbelures*. Comme *ronces*, mais l'arme gagne un bonus de +2 et sa zone de critique possible est doublée.

Déferlante*. Propulse une embarcation ou une créature nageant.

Étreinte naturelle* (F). Le druide gagne les sens et compétences d'un animal.

Faveur de la nature*. L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.

Griffes bestiales* (M). Les mains du druide deviennent des armes tranchantes naturelles.

Infestation d'asticots* (M). Les attaques de contact du druide infligent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con par round.

Perception du climat* (M). Prévoit le temps qu'il fera pendant la semaine à venir.

Vigueur*. Comme *vigueur mineure*, mais 2 pv/round (25 rounds max.).

Vigueur mineure de groupe*. Comme *vigueur mineure*, mais affecte plusieurs cibles (25 rounds max.).

SORTS DE DRUIDE DU 4^E NIVEAU

Brume meurtrière*. Un nuage de vapeur inflige 2d6 points de dégâts et aveugle les sujets.

Camouflage de groupe*. Comme *camouflage*, mais affecte plusieurs cibles.

Chaîne de témoins*. Le druide charge un capteur magique d'infiltrer une zone.

Dernier souffle*. Une créature tuée depuis moins de 1 round est ramenée à 0 pv.

Dissimulation forestière*. Le druide gagne un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion tant qu'il ne se déplace pas.

Flacon de fumée* (F). Crée une monture rapide constituée de fumée.

Langueur*. Un rayon ralentit la cible et réduit sa Force.

Maelström d'énergie destructive*. Une explosion d'énergie destructive centrée sur le druide blesse les créatures alentour.

DOMAINES, SORTS ET MATÉRIEL DE JEU DÉJÀ PUBLIÉS

Ce chapitre dévoile de nouveaux sorts et domaines, mais il constitue également une mise à jour de certains d'entre eux. Plusieurs ont le même nom que leur version antérieure. Dans ce cas, oubliez l'ancienne et jouez désormais avec celle que vous offre le présent ouvrage. Dans l'ensemble, les sorts qui n'ont pas été inclus au fil de ces pages restent jouables sous leur format d'origine.

Certains sorts ont néanmoins subi de gros changements et disposent désormais d'un nom nouveau. Nous vous invitons fortement à utiliser la version mise à jour.

Ainsi, les sorts d'*apparence divine* (cf. *Les Gardiens de la Foi*) deviennent des sorts de *visage divin*.

Les sorts de régénération issus des *Maîtres de la Nature* (*cercle de régénération*, *régénération des blessures critiques*, *régénération des blessures légères*, *régénération des blessures modérées*, *anneau de régénération* et *régénération des blessures graves*) deviennent dans ce volume les sorts de *vigueur*.



SORTS DE DRUIDE DU 5^E NIVEAU

- Brume de pureté***. Une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et des poisons.
- Cerf fantôme***. Un cerf magique apparaît pour 1 heure/niveau.
- Cocon de jouvence*** (M). Un cocon d'énergie protège le sujet puis le soigne.
- Épines empoisonnées***. Le druide développe des épines qui empoisonnent ses assaillants.
- Explosion de piquants*** (M). Le druide projette des piquants dans tous les sens, infligeant 1d6 points de dégâts et provoquant des malus.
- Vents paralysants***. Le vent empêche la cible de se déplacer et gêne les attaques à distance.
- Vigueur suprême***. Comme *vigueur mineure*, mais 4 pv/round (25 rounds max.).

SORTS DE DRUIDE DU 6^E NIVEAU

- Carapace de tortue***. La cible gagne +6 en armure naturelle, +1/3 niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 11.
- Cercle de vigueur***. Comme *vigueur mineure de groupe*, mais 3 pv/round (40 rounds max.).
- Chute de comète***. Une comète s'abat sur les ennemis, ce qui les blesse et les envoie à terre.
- Cocon enveloppant*** (M). Piège une créature et la prive de jet de sauvegarde contre un sort attenant.
- Contact contagieux***. Infecte une créature par round à l'aide d'une maladie au choix.
- Courroux du soleil de midi***. Aveugle les créatures situées dans un rayon de 3 m.
- Désorientation imaginaire***. Déjoue le sens de l'orientation d'une créature et rend les déplacements difficiles.
- Effritement***. Le druide mine bâtiments et autres structures.
- Feux purificateurs***. La cible prend feu et devient une arme dangereuse.
- Miasme***. Un nuage de gaz entre dans la bouche de la cible et la fait suffoquer.
- Raz-de-marée***. Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux et effectue une attaque de bousculade.

SORTS DE DRUIDE DU 7^E NIVEAU

- Aura de lumière***. Les armes des alliés deviennent des armes de lumière et ignorent les armures.
- Froid rampant suprême*** (F). Comme *froid rampant*, mais durée allongée et inflige davantage de dégâts.
- Lierre empoisonné***. Du lierre pousse et empoisonne les créatures qui y sont prises.
- Marche des nuages***. Les cibles marchent sur les nuages et volent à haute altitude.
- Tour orangeuse***. Des nuages tourbillonnants absorbent l'électricité et les *projectiles magiques*; empêche les attaques à distance.
- Vague de limon*** (M). Crée une étendue de limon vert de 4,50 m.

SORTS DE DRUIDE DU 8^E NIVEAU

- Éveil de groupe*** (F, PX). Comme *éveil*, mais affecte plusieurs créatures.

- Loup fantôme***. Un loup intangible combat pour le druide.
- Orage de fureur élémentaire***. Un nuage magique crée une tornade, déverse une pluie de pierres, un déluge d'eau, puis des flammes.
- Rage tempête***. Le druide vole et ses yeux lancent des éclairs.

SORTS DE DRUIDE DU 9^E NIVEAU

- Avatar de la nature***. Un animal gagne +10 aux jets d'attaque et de dégâts, une attaque supplémentaire et 1d8 pv/niveau de lanceur de sorts.
- Cyclone suprême***. Comme *cyclone*, mais plus grand et plus destructeur.
- Ours fantôme***. Un ours intangible combat pour le druide.
- Paysage d'ombre***. Rend un milieu naturel plus dangereux; crée des gardiens dociles.
- Racines inébranlables***. La créature s'affuble de racines qui la rendent immobiles et la soignent à chaque round.

NOUVEAUX SORTS
D'ENSORCELEUR/
MAGICIENSORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN
DU 2^E NIVEAU

- Corps solaire***. Le corps du mage dégage des flammes infligeant 1d4+1 points de dégâts.
- Odorat*** (M). Confère le pouvoir spécial d'odorat.

SORT D'ENSORCELEUR/MAGICIEN
DU 3^E NIVEAU

- Lien télépathique mineur***. Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le mage et une autre créature.

SORT D'ENSORCELEUR/MAGICIEN
DU 4^E NIVEAU

- Dévastation***. Paralysée de douleur, la cible est sans défense.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN
DU 5^E NIVEAU

- Clignotement supérieur***. Comme *clignotement*, mais plus sûr et davantage de contrôle.
- Souffle de dragon***. Le mage choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN
DU 6^E NIVEAU

- Exploration des pensées***. Lit les souvenirs du sujet; une question/round.
- Feux purificateurs***. La cible prend feu et devient une arme dangereuse.
- Subversion planaire*** (M). Réduit la RD et la RM de la cible.

SORT D'ENSORCELEUR/MAGICIEN
DU 8^E NIVEAU

- Malédiction suprême***. Comme *malédiction*, mais malus plus importants.

SORT D'ENSORCELEUR/MAGICIEN DU 9^E NIVEAU

Rupture d'entraves* (M). Libère les cibles des sorts qui entravent ou retiennent.

NOUVEAUX SORTS DE PALADIN

SORTS DE PALADIN DU 1^{ER} NIVEAU

Barde dorée*. La monture du paladin acquiert une armure de force.
Monture du voyageur*. La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
Résurgence*. Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.
Sacrifice divin*. Le paladin sacrifie des points de vie pour infliger des dégâts supplémentaires.

SORTS DE PALADIN DU 2^E NIVEAU

Précision bénie*. Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.
Zèle*. Le paladin se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.

SORTS DE PALADIN DU 3^E NIVEAU

Bénédictio de Bahamut* (M). Le paladin gagne une réduction des dégâts (10/magie).
Résurgence de groupe*. Comme *résurgence*, mais affecte plusieurs cibles.

SORTS DE PALADIN DU 4^E NIVEAU

Arme de la divinité*. L'arme du paladin acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.
Char spirituel*. Crée un char fantomatique attelé à la monture du paladin.
Destrier ailé. Le destrier se dote d'ailes et gagne une vitesse de déplacement en vol de 18 m.
Refuge sacré*. La cible gagne un bonus à la CA ; le paladin veille sur elle et peut la soigner magiquement.
Retour macabre*. Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.
Visage divin mineur*. Le paladin gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.

NOUVEAUX SORTS DE PRÊTRE

SORTS DE PRÊTRE DU 1^{ER} NIVEAU

Auréole de lumière*. Le prêtre s'entoure de lumière jusqu'à ce qu'il la relâche sous la forme d'une attaque infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau.
Mauvais augure* (F). Le prêtre sait si des dangers l'attendent.
Résurgence*. Le sujet a le droit de rejouer un jet de sauvegarde.
Vigueur mineure*. La cible recouvre 1 pv/round (15 rounds max.).

SORTS DE PRÊTRE DU 2^E NIVEAU

Malédiction de la malchance*. Le sujet subit un malus de -3 aux jets d'attaque, tests et jets de sauvegarde.

Ronces* (M). Une arme en bois se couvre d'épines et inflige +1 point de dégâts/niveau de lanceur de sorts (+10 max.).
Vague de tristesse*. Un cône inflige un malus de -3 à l'attaque, aux tests et aux sauvegardes.
Vengeance divine*. Un châtement divin inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 max.).

SORTS DE PRÊTRE DU 3^E NIVEAU

Barbelures*. Comme *ronces*, mais l'arme gagne un bonus de +2 et sa zone de critique possible est doublée.
Chaîne de témoins*. Le prêtre charge un capteur magique d'infiltrer une zone.
Dévastation*. Paralysée de douleur, la cible est sans défense.
Flammes de la foi*. Confère à une arme la propriété spéciale de feu intense.
Lien télépathique mineur*. Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le prêtre et une autre créature.
Précision bénie*. Bonus de +2 aux attaques à distance des alliés.
Toile de ronces*. Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.
Vigueur*. Comme *vigueur mineure*, mais 2 pv/round (25 rounds max.).
Vigueur mineure de groupe*. Comme *vigueur mineure*, mais affecte plusieurs cibles (25 rounds max.).
Visage divin mineur*. Le prêtre gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.

SORTS DE PRÊTRE DU 4^E NIVEAU

Arme de la divinité*. L'arme du prêtre acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.
Brume sombre*. Un brouillard noir obscurcit la vision et hébète les créatures qui s'y trouvent.
Déclamation*. Les alliés du prêtre gagnent un bonus à l'attaque et aux sauvegardes, et ses ennemis subissent des malus.
Griffes bestiales* (M). Les mains du prêtre deviennent des armes tranchantes naturelles.
Maelström d'énergie destructive*. Une explosion d'énergie destructive centrée sur le prêtre blesse les créatures alentour.
Perception du climat* (M). Prévoit le temps qu'il fera pendant la semaine à venir.
Résurgence de groupe*. Comme *résurgence*, mais affecte plusieurs cibles.
Retour macabre*. Un allié tué est rappelé à la vie pendant 1 minute/niveau.
Rudolement*. Une intimidation verbale inflige surdité ou dégâts aux ennemis pourvus d'un alignement différent.

SORTS DE PRÊTRE DU 5^E NIVEAU

Agilité divine*. Le prêtre augmente les jets de Réflexes, la Dextérité et la rapidité du sujet.
Pacte de vigueur* (PX). Le prêtre gagne automatiquement des bonus au combat quand ses points de vie sont réduits de moitié.
Souffle de dragon*. Le prêtre choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.

Subversion planaire* (M). Réduit la RD et la RM de la cible.
Vigueur suprême*. Comme *vigueur mineure*, mais 4 pv/round (25 rounds max.).

SORTS DE PRÊTRE DU 6^E NIVEAU

Cercle de vigueur*. Comme *vigueur mineure de groupe*, mais 3 pv/round (40 rounds max.).

Chute de comète*. Une comète s'abat sur les ennemis, ce qui les blesse et les envoie à terre.

Pacte du zélote*. Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.

Visage divin*. Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de céleste ou de fiélon.

SORTS DE PRÊTRE DU 7^E NIVEAU

Fureur vertueuse des fidèles*. Les alliés du prêtres gagnent des bonus, surtout s'ils vénèrent son dieu.

Malédiction suprême*. Comme *malédiction*, mais malus plus importants.

Pacte de regain* (PX). Le sujet est automatiquement soigné si son état remplit certaines conditions.

Résistance à la magie de groupe*. Comme *résistance à la magie*, mais affecte plusieurs cibles.

Vague de limon* (M). Crée une étendue de limon vert de 4,50 m.

SORTS DE PRÊTRE DU 8^E NIVEAU

Araignée mentale* (M). Espionne les pensées de huit créatures maximum.

Pacte mortel* (M, PX). Un dieu rappelle automatiquement le personnage à la vie.

Age tempête*. Le prêtre vole et ses yeux lancent des éclairs.

SORT DE PRÊTRE DU 9^E NIVEAU

Visage divin suprême*. Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

NOUVEAUX DOMAINES

Les domaines qui suivent s'ajoutent à ceux du Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*. Chacun reprend les dieux du panthéon traditionnel de D&D le concernant et propose quelques alternatives à ceux-ci.

DOMAINE DE LA CÉLÉRITÉ

Dieux de base : Ehlonna, Fharlanghn, Olidammara.

Autres dieux : Xan Yae, Zuoken.

Pouvoir accordé : la vitesse de déplacement au sol du prêtre augmente de 3 mètres. Il perd cet avantage s'il porte une

armure intermédiaire ou lourde, ou encore s'il s'encombre d'une charge intermédiaire ou lourde.

Sorts du domaine de la Célérité

- 1 **Repli expéditif**. La vitesse de déplacement du sujet augmente de 9 m.
- 2 **Grâce féline**. Confère +4 points de Dex pendant 1 minute/niveau.
- 3 **Flou**. Chaque attaque a 20 % de chances de rater sa cible.
- 4 **Rapidité**. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- 5 **Voyage par les arbres**. Le sujet entre dans un arbre et ressort par un autre.
- 6 **Vent divin**. Le prêtre et ses alliés prennent la forme de vapeur et voyagent rapidement.
- 7 **Grâce féline de groupe**. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 8 **Clignotement supérieur***. Comme *clignotement*, mais plus sûr et davantage de contrôle.
- 9 **Arrêt du temps**. Le prêtre agit librement pendant 1d4+1 rounds.

DOMAINE DU CLIMAT

Dieux de base : Fharlanghn, Obad-Hai.

Autres dieux : Geshtai.

Pouvoir accordé : le mauvais temps a peu d'effet sur le personnage. La pluie et la neige ne pénalisent en rien ses tests de Détection et de Fouille. Il peut évoluer en terrain neigeux ou glacé à sa vitesse de déplacement normale. Enfin, qu'il soit d'origine naturelle ou magique, le vent l'affecte comme s'il avait une catégorie de taille de plus.

Sorts du domaine du Climat

- 1 **Brume de dissimulation**. Le prêtre est entouré de brouillard.
- 2 **Bourrasque**. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- 3 **Appel de la foudre**. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
- 4 **Tempête de grêle**. La grêle inflige 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 5 **Vents paralysants***. Le vent empêche la cible de se déplacer et gêne les attaques à distance.
- 6 **Marche des nuages***. Les cibles marchent sur les nuages et volent à haute altitude.
- 7 **Contrôle du climat**. Modifie le climat local.
- 8 **Cyclone**. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
- 9 **Cyclone suprême***. Comme *cyclone*, mais plus grand et plus destructeur.

SORTS ALIGNÉS DE DOMAINES NON ALIGNÉS

Certains des domaines décrits dans cet ouvrage incluent des sorts pourvus d'un alignement pour registre. Cela signifie qu'un personnage possédant le domaine sera peut-être incapable de lancer certains des sorts en découlant. Les personnages qui n'ont habituellement pas le

droit de lancer des sorts propres à certains alignements doivent se plier à cette restriction, même dans le cas de leurs sorts de domaine. Par exemple, un prêtre chaotique qui choisit le domaine de l'Inquisition est incapable de lancer les sorts de domaine pourvus du registre de la Loi, comme *détection du Chaos*.

DOMAINE DE COMMUNAUTÉ

Dieux de base : Corellon Larethian, Garl Brilledor, Pélor, Yondalla.

Autres dieux : Bralm, Rao.

Pouvoirs accordés : le personnage peut employer *apaisement des émotions* 1 fois par jour en qualité de pouvoir magique. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Diplomatie.

Sorts du domaine de la Communauté

- 1 **Bénédiction.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur.
- 2 **Rapport.** Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
- 3 **Prière.** Les alliés gagnent +1 à la plupart des jets, et -1 pour les ennemis.
- 4 **Don des langues.** Permet de parler toutes les langues.
- 5 **Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer mentalement.
- 6 **Festin des héros.** Nourriture pour 1 créature/niveau, soigne et bénit.
- 7 **Refuge (M).** Altère un objet pour ramener son possesseur jusqu'au prêtre.
- 8 **Manoir somptueux de Mordenkainen (F).** Une porte s'ouvre sur une demeure extradimensionnelle.
- 9 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais affecte plusieurs sujets.

DOMAINE DE COMPÉTITION

Dieux de base : Kord.

Autres dieux : Joramy, Llerg.

Pouvoir accordé : le prêtre aime faire ses preuves contre ses adversaires. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous les tests opposés qu'il est amené à effectuer. Il s'agit d'un pouvoir extraordinaire.

Sorts du domaine de la Compétition

- 1 **Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux sauvegardes contre celle-ci, +1 tous les 4 niveaux.
- 2 **Zèle*.** Le prêtre se déplace parmi ses ennemis pour attaquer l'adversaire de son choix.
- 3 **Prière.** Les alliés gagnent +1 à la plupart des jets, et -1 pour les ennemis.
- 4 **Puissance divine.** Le prêtre gagne un bonus à l'attaque, +6 en For et 1 pv/niveau.
- 5 **Force du colosse.** Accroît la taille du prêtre et lui confère des bonus au combat.
- 6 **Pacte du zélate*.** Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.
- 7 **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (+35 max.).
- 8 **Moment de prescience.** Le prêtre gagne un bonus d'intuition à un jet d'attaque, test ou jet de sauvegarde.
- 9 **Visage divin suprême*.** Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

DOMAINE DE LA CONVOCATION

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Trithéon.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'Invocation (convocation) ou d'Invocation (appel) avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Convocation

- 1 **Convocation de monstres I.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 2 **Convocation de monstres II.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 3 **Convocation de monstres III.** Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le prêtre.
- 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 prêtre.
- 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 prêtre.
- 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 LA CRÉATION

Dieux de base : Garl Brilledor, Moradin, Yondalla.

Autres dieux : aucun.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'Invocation (création) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Création

- 1 **Création d'eau.** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- 2 **Image imparfaite.** Crée une illusion visuelle et auditive limitée.
- 3 **Création de nourriture et d'eau.** Nourrit 3 humains (ou 1 cheval)/niveau.
- 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 créature/niveau, soigne et bénit.
- 7 **Image permanente (F).** Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
- 8 **Création véritable* (PX).** Comme *création majeure*, mais permanent.
- 9 **Pavillon de grandeur*.** Crée une grande tente et un festin.

DOMAINE DE LA DOMINATION

Dieux de base : Gruumsh, Hextor, Saint Cuthbert, Wy-Djaz.

Autres dieux : aucun.

Pouvoir accordé : le personnage acquiert le don École renforcée (Enchantement).

Sorts du domaine de la Domination

- 1 **Injonction.** Le sujet obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 **Discours captivant.** Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
- 3 **Suggestion.** Oblige le sujet à accomplir un acte décidé par le prêtre.

- 4 **Domination.** Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
- 5 **Injonction suprême.** Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
- 6 **Quête.** Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Suggestion de groupe.** Comme *suggestion*, mais affecte 1 créature/niveau.
- 8 **Domination véritable***. Comme *domination*, mais jet de sauvegarde à -4.
- 9 **Esclave monstrueux*** (PX). Comme *domination véritable*, mais permanent et pouvant affecter n'importe quelle créature.

DOMAINE DE LA FOLIE

Dieux de base : Érythnul, Vecna.

Autres dieux : Tharizdun.

Pouvoir accordé : sa folie confère au prêtre une certaine forme d'intuition. Soustrayez 1 point de tous ses tests liés à la Sagesse et jets de Volonté. Cependant, 1 fois par jour, le personnage observe et agit avec la lucidité des fous. Ajoutez la moitié de son niveau à un test lié à la Sagesse ou à un jet de Volonté. L'utilisation de ce pouvoir doit être déclarée préalablement au jet de dé.

Sorts du domaine de la Folie

- 1 **Confusion mineure.** La cible agit aléatoirement pendant 1 round.
- 2 **Contact aliénant***. Hébète une créature pendant 1 round/niveau.
- 3 **Rage.** Le sujet gagne +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, mais -2 à la CA.
- 4 **Confusion.** Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
- 5 **Rayons d'ensorcellement***. Un rayon/round ; hébète pendant 1d3 rounds.
- 6 **Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- 7 **Aliénation mentale.** Le sujet souffre en permanence de confusion.
- 8 **Hurlément aliénant***. Le sujet a -4 à la CA, ne peut employer de bouclier et réussit ses jets de Réflexes sur un 20 seulement.
- 9 **Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

DOMAINE DES FORCES

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Tharizdun.

Pouvoir accordé : en manipulant les énergies cosmiques de l'inertie et de la force, le prêtre peut rejouer un jet de dégâts par jour (qu'il soit en rapport avec une arme, un sort ou un pouvoir) et conserver le meilleur résultat des deux. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine des Forces

- 1 **Armure de mage.** Confère au sujet un bonus d'armure de +4.
- 2 **Projectile magique.** 1d4+1 points de dégâts, +1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (5 max.).
- 3 **Explosion de force***. Un rayon inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 max.).

- 4 **Sphère d'isolement d'Otiluke (M).** Un globe de force emprisonne ou protège le sujet.
- 5 **Mur de force (M).** Mur immunisé contre les dégâts.
- 6 **Champ de force.** Nul ne peut s'approcher du prêtre.
- 7 **Cage de force (M).** Cube de force emprisonnant ceux qui se trouvent à l'intérieur.
- 8 **Sphère téléguidée d'Otiluke.** Comme *sphère d'isolement d'Otiluke*, mais le prêtre la déplace par télékinésie.
- 9 **Main broyeuse de Bigby (M).** Main géante qui offre un abri, pousse ou attaque.

DOMAINE DU FROID

Dieux de base : Bahamut.

Autres dieux : Telchor.

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du Feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider ou contrôler les créatures du froid comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit de pouvoirs surnaturels.

Sorts du domaine du Froid

- 1 **Contact glacial.** Un contact/niveau inflige 1d6 points de dégâts ; affaiblissement temporaire de 1 point de Force possible.
- 2 **Métal gelé.** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- 3 **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- 4 **Tempête de grêle.** La grêle inflige 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- 5 **Mur de glace.** Crée un mur ayant 15 pr, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
- 6 **Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 7 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- 8 **Rayon polaire.** Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
- 9 **Avalanche vengeresse***. Une avalanche de neige écrase et ensevelit les ennemis du prêtre.

DOMAINE DE LA GLOIRE

Dieux de base : Héronéus, Pélor.

Autres dieux : aucun.

Pouvoir accordé : le prêtre renvoie les morts-vivants avec un bonus de +2 au test de renvoi et de +1d6 au jet d'efficacité.

Sorts du domaine de la Gloire

- 1 **Destruction de mort-vivant.** Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- 2 **Bénédictio d'arme.** Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
- 3 **Lumière brûlante.** Un rayon inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux, et davantage contre les morts-vivants.
- 4 **Châtiment divin.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
- 5 **Épée sainte.** L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.
- 6 **Éclair de gloire***. Un rayon d'énergie positive inflige des dégâts supplémentaires aux morts-vivants et aux Extérieurs maléfiques.
- 7 **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

- 8 **Couronne de gloire*** (M). Le prêtre gagne +4 en Cha et captive les sujets qui l'entendent.
- 9 **Portail**. Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

DOMAINE DE L'INQUISITION

Dieux de base : Héronéus.

Autres dieux : Pholtus.

Pouvoir accordé : le prêtre bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de dissipation.

Sorts du domaine de l'Inquisition

- 1 **Détection du Chaos**. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets chaotiques.
- 2 **Zone de vérité**. Les sujets situés à portée ne sauraient mentir.
- 3 **Détection de pensées**. Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 4 **Détection du mensonge**. Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Vision lucide**. Permet de voir les choses telles qu'elles sont vraiment.
- 6 **Quête**. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
- 7 **Décret**. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les sujets non loyaux.
- 8 **Bouclier de la Loi** (F). +4 à la CA, résistance de +4 et RM (25) contre les sorts du Chaos.
- 9 **Emprisonnement**. Emprisonne la cible au centre de la Terre.

DOMAINE DE LA LIBÉRATION

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Trithéron.

Pouvoir accordé : si le prêtre est affecté par un effet de charme, de coercition ou de terreur et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut le rejouer 1 round plus tard contre le même DD. Le prêtre n'a droit qu'à cette chance supplémentaire pour réussir son jet de sauvegarde. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Libération

- 1 **Mauvais augure*** (F). Le prêtre sait si des dangers l'attendent.
- 2 **Alignement indétectable**. Masque l'alignement pendant 24 heures.
- 3 **Rage**. Le sujet gagne +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, mais -2 à la CA.
- 4 **Liberté de mouvement**. Le sujet bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Annulation d'enchantement**. Libère les sujets des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
- 6 **Dissipation suprême**. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20 au test.
- 7 **Refuge**. Altère un objet pour ramener son possesseur jusqu'au prêtre.
- 8 **Esprit impénétrable**. Le sujet est immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 **Rupture d'entraves*** (M). Libère les cibles des sorts qui entravent ou retiennent.

DOMAINE DU MYSTICISME

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : aucun. Les dieux neutres, loyaux neutres et chaotiques neutres ne sauraient choisir ce domaine.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut entreprendre une action libre pour canaliser la puissance de son dieu et s'octroyer un bonus de chance aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Charisme (+1 minimum). Il s'agit d'un pouvoir surnaturel dont la durée est égale à 1 round par niveau de prêtre.

Sorts du domaine du Mysticisme

- 1 **Faveur divine**. Confère un bonus de +1/3 niveaux à l'attaque et aux dégâts.
- 2 **Arme spirituelle**. Arme magique attaquant d'elle-même.
- 3 **Visage divin mineur***. Le prêtre gagne +4 en Cha et une résistance (10) à certains types d'énergies destructives.
- 4 **Arme de la divinité***. L'arme du prêtre acquiert un bonus d'altération et une propriété spéciale.
- 5 **Force du colosse**. La taille du prêtre augmente et il gagne +4 en Force.
- 6 **Visage divin***. Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de céleste ou de fiélon.
- 7 **Blasphème/parole sacrée†**. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les sujets non mauvais/bons.
- 8 **Aura sacrée/aura maudite†**. +4 à la CA, résistance de +4 et RM (25) contre les sorts du Mal/Bien.
- 9 **Visage divin suprême***. Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

† 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 L'OcéAN

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Osprem, Procan.

Pouvoir accordé : le personnage bénéficie d'un pouvoir surnaturel de *respiration aquatique* qui se déclenche automatiquement lorsqu'il se trouve sous l'eau. Cependant, il ne fonctionne pas plus de 1 minute par niveau chaque jour (durée éventuellement répartie en plusieurs fois).

Sorts du domaine de l'Océan

- 1 **Endurance aux énergies destructives**. Protège des environnements chauds ou froids.
- 2 **Rafale de pluie***. Obscurcit la vision, détourne les projectiles et éteint les feux.
- 3 **Déferlante***. Propulse une embarcation ou une créature nageant.
- 4 **Liberté de mouvement**. La cible bouge normalement malgré les entraves.
- 5 **Raz-de-marée***. Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux et effectue une attaque de bousculade.
- 6 **Miasme***. Un nuage de gaz entre dans la bouche de la cible et la fait suffoquer.
- 7 **Trombe d'eau***. Crée une colonne d'eau tourbillonnante.
- 8 **Tourbillon***. Crée un tourbillon meurtrier.
- 9 **Nuée d'élémentaires***. Appelle plusieurs élémentaires (lancé comme un sort d'eau uniquement.)

DOMAINE DES ORACLES

Dieux : Boccob.

Autres dieux : Célestian, Cyndor, Istus.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine des Oracles

- 1 **Identification (M).** Révèle les propriétés d'un objet magique.
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura des conséquences favorables ou non.
- 3 **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 4 **Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.
- 5 **Communion (PX).** Le dieu du prêtre répond par oui ou non à 1 question/niveau.
- 6 **Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Localisation suprême.** Localise précisément une créature ou un objet.
- 9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le prêtre en cas de danger.

DOMAINE DES PACTES

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Bralm, Mouqol.

Pouvoir accordé : le personnage ajoute Estimation, Intimidation et Psychologie à ses compétences de classe.

Sorts du domaine des Pactes

- 1 **Injonction.** La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
- 2 **Protection d'autrui (F).** Le prêtre subit demi-dégâts à la place du sujet.
- 3 **Communication avec les morts.** Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
- 4 **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 **Pacte de vigueur* (PX).** Le prêtre gagne automatiquement des bonus au combat quand ses points de vie sont réduits de moitié.
- 6 **Pacte du zélote*.** Le prêtre jouit de bonus au combat quand il attaque une créature dont l'alignement est opposé au sien.
- 7 **Pacte de regain* (PX).** Le sujet est automatiquement soigné si son état remplit certaines conditions.
- 8 **Pacte mortel* (M, PX).** Un dieu rappelle automatiquement le personnage à la vie.
- 9 **Portail.** Relie deux plans pour se déplacer ou convoquer une entité.

DOMAINE DE LA PENSÉE

Dieux de base : Boccob, Olidammara, Wy-Djaz

Autres dieux : aucun.

Pouvoir accordé : le prêtre bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Diplomatie et Psychologie.

Sorts du domaine de la Pensée

- 1 **Compréhension des langages.** Le prêtre comprend tous les langages écrits ou parlés.
- 2 **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 3 **Lien télépathique mineur*.** Comme *lien télépathique de Rary*, mais entre le prêtre et une autre créature.
- 4 **Détection du mensonge.** Révèle les mensonges délibérés.
- 5 **Lien télépathique de Rary.** Permet aux alliés de communiquer mentalement
- 6 **Exploration des pensées*.** Lit les souvenirs du sujet ; une question/round.
- 7 **Araignée mentale* (M).** Espionne les pensées de huit créatures maximum.
- 8 **Esprit impénétrable.** Le sujet est immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
- 9 **Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

DOMAINE DE LA PESTILENCE

Dieux de base : Nérull.

Autres dieux : Incabulos.

Pouvoir accordé : le personnage est immunisé contre les maladies, même s'il peut être porteur sain de maladies infectieuses.

Sorts du domaine de la Pestilence

- 1 **Anathème.** Le sujet subit un malus de -2 à l'attaque, aux dégâts, aux sauvegardes et aux tests.
- 2 **Nuée grouillante.** Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
- 3 **Contagion.** Infecte la cible d'une maladie.
- 4 **Empoisonnement.** Contact infligeant un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Con. Idem 1 minute plus tard.
- 5 **Horde de rats*.** Convoque une horde de rats porteurs d'une maladie.
- 6 **Malédiction de la lycanthropie* (M).** Confère une forme de lycanthropie temporaire au sujet.
- 7 **Fléau* (F).** Propage une maladie qui doit être guérie magiquement ; 1 sujet/niveau.
- 8 **Création de mort-vivant dominant†.** Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
- 9 **Nuée d'otyughs*.** Crée 3d4 otyughs ou 1d3+1 otyughs de taille TG.

† Ne peut être lancé que pour créer des momies.

DOMAINE DE LA PURIFICATION

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Rao, Wastri.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts d'Abjuration avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Purification

- 1 **Auréole de lumière*.** Le prêtre s'entoure de lumière jusqu'à ce qu'il la relâche sous la forme d'une attaque infligeant 1d8 points de dégâts, +1/niveau.
- 2 **Vengeance divine*.** Un châtement divin inflige 1d6 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 max.).

- 3 **Déclamation***. Les alliés du prêtre gagnent un bonus à l'attaque et aux sauvegardes, et ses ennemis subissent des malus.
- 4 **Rudolement***. Une intimidation verbale inflige surdité ou dégâts aux ennemis pourvus d'un alignement différent.
- 5 **Brume de pureté***. Une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et des poisons.
- 6 **Feux purificateurs***. La cible prend feu et devient une arme dangereuse.
- 7 **Fureur vertueuse des fidèles***. Les alliés du prêtres gagnent des bonus, surtout s'ils vénèrent son dieu.
- 8 **Explosion de lumière**. Aveugle dans un rayon de 3 m et inflige 6d6 points de dégâts.
- 9 **Visage divin suprême***. Comme *visage divin mineur*, mais le prêtre acquiert des particularités de demi-céleste ou de demi-fiélon.

DOMAINE DES RÊVES

Dieux de base : aucun.

Autres dieux : Diirinka.

Pouvoir accordé : ayant longuement parcouru rêves et cauchemars, le prêtre est désormais immunisé contre la terreur.

Sorts du domaine des Rêves

- 1 **Sommeil**. Endort 4 DV de créatures.
- 2 **Augure (F, M)**. Révèle si une action aura des conséquences favorables ou non.
- 3 **Sommeil profond**. Endort 10 DV de créatures.
- 4 **Assassin imaginaire**. Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
- 5 **Cauchemar**. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
- 6 **Décorporation***. L'esprit du prêtre voit et entend à distance pendant 1 minute/niveau.
- 7 **Scrutation suprême**. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Mot de pouvoir étourdissant**. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
- 9 **Ennemi subconscient**. Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

NOUVEAUX SORTS DE RÔDEUR

SORTS DE RÔDEUR DU 1^{ER} NIVEAU

- Camouflage***. Confère un bonus de +10 aux tests de Discrétion.
- Monture du voyageur***. La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
- Œil de faucon***. Le rôdeur gagne +5 aux tests de Détection et de meilleurs facteurs de portée.
- Perception de la nature***. Comme *perception de la mort*, mais sur les animaux et les plantes.

SORTS DE RÔDEUR DU 2^E NIVEAU

- Faveur de la nature***. L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.
- Odorat***. Confère le pouvoir spécial d'odorat.

Toile de ronces*. Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.

SORTS DE RÔDEUR DU 3^E NIVEAU

- Détection des ennemis jurés***. Révèle les ennemis jurés présents dans un rayon de 18 m.
- Dissimulation forestière***. Le rôdeur gagne un bonus de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion tant qu'il ne se déplace pas.
- Étreinte naturelle* (F)**. Le rôdeur gagne les sens et compétences d'un animal.
- Flacon de fumée* (F)**. Crée une monture rapide constituée de fumée.
- Leurre imaginaire***. Crée un ennemi illusoire attirant le feu d'un adversaire.
- Marque du chasseur* (M)**. Une rune tracée sur la cible permet de la suivre et de l'attaquer plus aisément.

SORTS DE RÔDEUR DU 4^E NIVEAU

- Arc tueur***. L'arme devient +5 et tueuse contre un type d'ennemi juré.
- Camouflage de groupe***. Comme *camouflage*, mais affecte plusieurs cibles.
- Poursuivant implacable***. Le rôdeur sait où se trouve sa proie tant que celle-ci se déplace.

SORTS DE SHUGENJA

Les shugenja peuvent lancer les sorts divins qui suivent.

SORTS DE SHUGENJA DU NIVEAU 0

- | | |
|-----------|--|
| Air | <p>Assistance divine. +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.</p> <p>Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.</p> <p>Repérage. Le shugenja sait où se trouve le nord.</p> <p>Son imaginaire. Sons illusoire.</p> |
| Eau | <p>Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.</p> <p>Détection du poison. Détecte le poison chez une créature ou un petit objet.</p> <p>Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.</p> <p>Soins superficiels. Rend 1 pv au sujet.</p> |
| Feu | <p>Destruction de mort-vivant. Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.</p> <p>Illumination. Éblouit une créature (-1 aux jets d'attaque).</p> <p>Lumière. Fait briller un objet comme une torche.</p> <p>Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.</p> |
| Terre | <p>Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).</p> <p>Réparation. Répare sommairement un objet.</p> <p>Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.</p> <p>Stimulant. Confère 1 pv temporaire au sujet.</p> |
| Universel | <p>Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.</p> <p>Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.</p> |

SORTS DE SHUGENJA DU 1^{ER} NIVEAU

- Air**
- Déguisement.** Modifie l'apparence du shugenja.
 - Détection des collets et des fosses.** Détecte les pièges naturels ou primitifs.
 - Feuille morte.** Ralentit la chute d'objets ou de créatures.
 - Image silencieuse.** Crée une illusion visuelle mineure.
 - Repli expéditif.** Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
 - Sommeil.** Endort 4 DV de créatures.
- Eau**
- Bénédictio.** Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux sauvegarde contre la terreur.
 - Brume de dissimulation.** Le shugenja est entouré de brouillard.
 - Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
 - Regain d'assurance.** Réprime la terreur ou +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).
 - Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (+5 max.).
- Feu**
- Décharge électrique.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (5d6 max.).
 - Frayeur.** Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
 - Hypnose.** Fascine 2d4 DV de créatures.
 - Lueur féérique.** Illumine le sujet (annule *flou*, *camouflage*, etc.).
 - Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (5d4 max.).
- Terre**
- Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
 - Bouclier de la foi.** Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
 - Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
 - Pierre magique.** 3 projectiles gagnent +1 à l'attaque et infligent 1d6+1 points de dégâts.
 - Sanctuaire.** Les adversaires ne peuvent pas attaquer le shugenja, et inversement.
- Universel**
- Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds ou froids.

SORTS DE SHUGENJA DU 2^E NIVEAU

- Air**
- Couleurs dansantes.** Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures faibles.
 - Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
 - Image imparfaite.** Comme *image silencieuse*, plus sons limités.
 - Lévitatio.** Le sujet monte ou descend au gré du shugenja.
 - Silence.** Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
- Eau**
- Délivrance de la paralysie.** Délivre une ou plusieurs créatures de la paralysie ou de *lenteur*.
 - Localisation d'objet.** Indique la direction d'un objet cherché (spécifique ou non).

- Nappe de brouillard.** Brume gênant la visibilité.
- Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- Restauration partielle.** Dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (+10 max.).
- Feu**
- Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
 - Grâce féline.** Le sujet gagne +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
 - Lame de feu.** Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.
 - Métal brûlant.** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
 - Sphère de feu.** Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.
- Terre**
- Endurance de l'ours.** Le sujet gagne +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
 - Force de taureau.** Le sujet gagne +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
 - Immobilisation de personne.** Paralyse un humanoïde pendant 1 round/niveau.
 - Peau d'écorce.** Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
 - Poussière scintillante.** Aveugle et révèle la position des créatures invisibles.
 - Réparation intégrale.** Répare un objet.
- Universel**
- Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

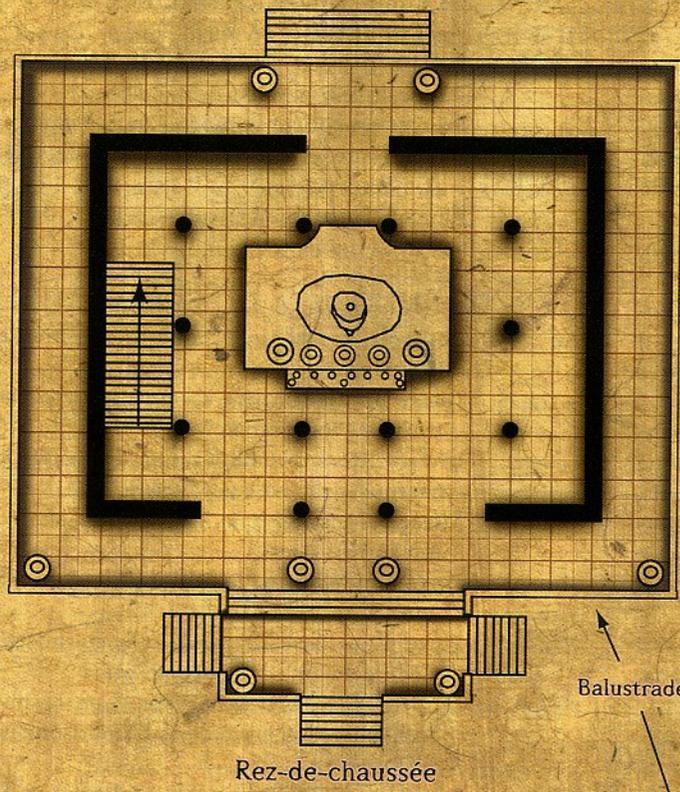
SORTS DE SHUGENJA DU 3^E NIVEAU

- Air**
- Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
 - Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
 - Image accomplie.** Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.
 - Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
 - Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
 - Rapidité.** Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
- Eau**
- Délivrance des malédictions.** Libère un objet ou une créature d'une malédiction.
 - Guérison de la cécité/surdité.** Soigne la cécité ou la surdité.
 - Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.
 - Marche sur l'onde.** Le sujet marche sur l'eau.
 - Respiration aquatique.** Les sujets respirent sous l'eau.
 - Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (+15 max.).

Niveau principal et terrasses du temple

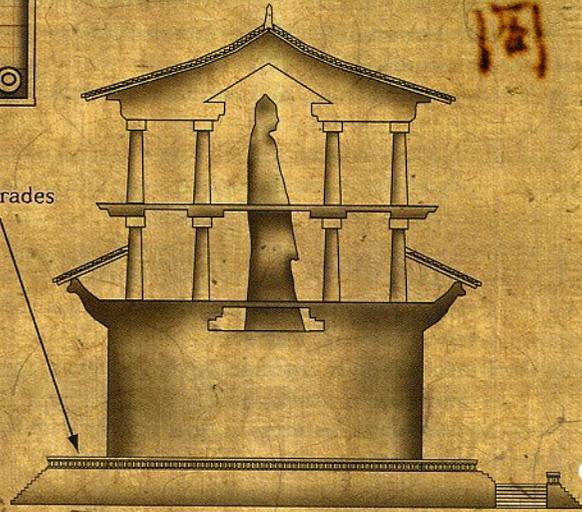
同觀于凝香閣

CHAPITRE 7 :
DOMAINES
ET SORTS

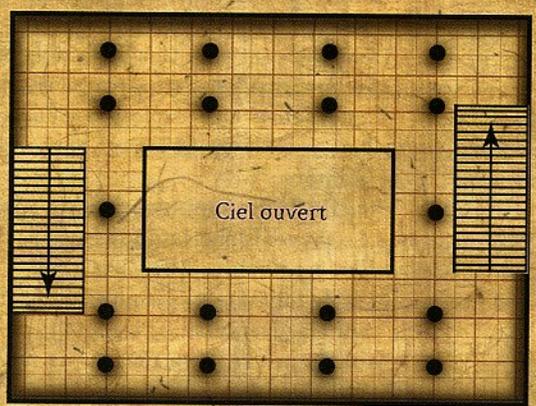


Rez-de-chaussée

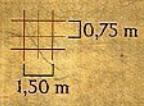
Balustrades



Vue de côté



Première terrasse



- Feu** **Affûtage.** Double la zone de critique possible d'une arme.
Ailes de feu* (F, M). Les bras du shugenja se transforment en ailes qui lui permettent de voler et infligent 2d6 points de dégâts.
Appel de la foudre. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
Lumière brûlante. Rayon infligeant 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Terre **Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (+5 max.).
Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
Fusion dans la pierre. Permet au shugenja d'entrer dans la pierre avec son équipement.
Prière. Les alliés gagnent +1 à la plupart des jets, et -1 pour les ennemis.
Universel **Convocation d'alliés naturels III (élémentaires de taille P uniquement).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le shugenja.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

SORTS DE SHUGENJA DU 4^E NIVEAU

- Air** **Détection de la scrutation.** Alerte le shugenja de tout espionnage magique.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme (monte selon un angle de 45°).
Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire.
Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Eau **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.
Neutralisation du poison. Immunise le sujet contre le poison et le désintoxique de tout venin.
Restauration (M). Rend niveau et points de caractéristique perdus.
Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (+20 max.).
Feu **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le shugenja en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
Éclair. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
Extinction des feux. Éteint les feux non magiques ou un objet magique.
Flèches enflammées. Les flèches infligent +1d6 points de dégâts de feu.

- Mur de feu.** Inflige 2d4 points de dégâts dans un rayon de 3 m, 1d4 entre 3 et 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
Terre **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre un sort/4 niveaux.
Pierres acérées. 1d8 points de dégâts dans la zone, *lenteur* possible.
Protection contre la mort. Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

SORTS DE SHUGENJA DU 5^E NIVEAU

- Air** **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.
Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.
Porte dimensionnelle. Téléporte le shugenja sur une courte distance.
Eau **Force du colosse.** Accroît la taille du shugenja et lui confère des bonus au combat.
Mur de glace. Mur plan ayant 15 pr, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
Pénitence (F, PX). Permet au sujet d'expier ses fautes.
Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Feu **Colonne de feu.** Un feu divin châtie les adversaires du shugenja (1d6 points de dégâts/niveau).
Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombent à 1.
Maelström d'énergie destructive* (feu uniquement). Une explosion d'énergie destructive centrée sur le prêtre blesse les créatures alentour.
Souffle de dragon* (rouge ou or uniquement). Le shugenja choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.
Terre **Mur de fer (M).** 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
Mur de pierre. Crée un mur de pierre qui peut être façonné.
Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.
Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM (12 +1/niveau).
Universel **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).

Convocation d'alliés naturels V (élémentaires de taille M uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le shugenja.

SORTS DE SHUGENJA DU 6^E NIVEAU

Air **Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.
Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.

Téléportation. Transporte instantanément le shugenja jusqu'à 150 km/niveau.

Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Eau **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.

Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition.

Raz-de-marée*. Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux et effectue une attaque de bousculade.

Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont réellement.

Feu **Courroux du soleil de midi*.** Aveugle les créatures situées dans un rayon de 3 m.

Feux purificateurs*. La cible prend feu et devient une arme dangereuse.

Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.

Glyphe de garde suprême. Comme *glyphe de garde*, mais jusqu'à 10d8 points de dégâts ou avec un sort du 6^e niveau.

Terre **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.

Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.

Pierres commères. Permet de communiquer avec la pierre.

Zone d'antimagie. Réprime toute magie dans un rayon de 3 m.

Universel **Convocation d'alliés naturels VI (élémentaires de taille G uniquement).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le shugenja.

Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20 au test.

SORTS DE SHUGENJA DU 7^E NIVEAU

Air **Double illusoire.** Rend le shugenja invisible et crée son double illusoire.

Image programmée (M). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.

Invisibilité de groupe. Comme *invisibilité*, mais affecte tous les sujets situés à portée.

Téléportation d'objet. Comme *téléportation*, mais affecte l'objet touché.

Eau **Froid rampant suprême* (F).** Comme *froid rampant*, mais durée allongée et inflige davantage de dégâts.

Restauration suprême (PX). Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.

Résurrection (PX). Ramène un mort à la vie.

Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Feu **Éclair multiple.** 1d6 points de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.

Rayon de soleil. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Terre **Désintégration.** Fait disparaître un objet ou une créature.

Pétrification. Transforme le sujet en statue.

Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.

Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.

Universel **Convocation d'alliés naturels VII (élémentaires de taille TG uniquement).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le shugenja.

SORTS DE SHUGENJA DU 8^E NIVEAU

Air **Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

Écran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.

Téléportation suprême. Comme *téléportation*, mais sans limite de portée ni risque d'erreur.

Eau **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais affecte plusieurs sujets.

Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.

Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (+35 max.).

Feu **Explosion de lumière.** Aveugle dans un rayon de 3 m et inflige 6d6 points de dégâts.

Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.

Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.

Terre **Entrave (M).** Diverses possibilités pour emprisonner une créature.

Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.

Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.

Universel **Convocation d'alliés naturels VIII (élémentaires nobles uniquement).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le shugenja.

SORTS DE SHUGENJA DU 9^E NIVEAU

Air **Cercle de téléportation (M).** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.

- Passage dans l'éther.** Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
- Eau **Résurrection suprême.** Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.
- Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
- Feu **Implosion.** Tue 1 créature/round.
Nuée de météores. Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.
- Terre **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre.
- Universel **Convocation d'alliés naturels VI (seigneurs élémentaires uniquement).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le shugenja.
Nuée d'élémentaires. Appelle plusieurs élémentaires.

SORTS DES ORDRES DE SHUGENJA

Ordre de l'Impénétrable Creuset

- 0 **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- 1 **Arme magique.** Confère un bonus de +1 à une arme.
- 2 **Cacophonie.** Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
- 3 **Arme magique suprême.** Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (+5 max.).
- 4 **Renvoi.** Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
- 5 **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- 6 **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
- 7 **Champ de force.** Nul ne peut s'approcher du shugenja.
- 8 **Entrave (M).** Diverses possibilités pour emprisonner une créature.
- 9 **Emprisonnement.** Emprisonne la cible au centre de la Terre.

Ordre de l'Ineffable Mystère

- 0 **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- 1 **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le shugenja.
- 2 **Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.
- 3 **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- 4 **Immunité contre les sorts.** Immunise le sujet contre un sort/4 niveaux.
- 5 **Résistance à la magie.** Le sujet gagne une RM (12 +1/niveau).
- 6 **Zone d'antimagie.** Réprime toute magie dans un rayon de 3 m.
- 7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
- 8 **Protection contre les sorts (F, M).** Confère un bonus de résistance de +8.
- 9 **Disjonction de Mordenkainen.** Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Ordre de l'Œil Omnivoquant

- 0 **Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.

- 1 **Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels ou primitifs.
- 2 **Détection de pensées.** Permet d'écouter les pensées superficielles.
- 3 **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
- 4 **Divination (M).** Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
- 5 **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
- 6 **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- 7 **Mythes et légendes (F, M).** Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
- 8 **Vision mystique (M, PX).** Comme *mythes et légendes*, mais plus rapide.
- 9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le shugenja en cas de danger.

Ordre de la Douce Pluie

- 0 **Soins superficiels.** Rend 1 pv au sujet.
- 1 **Soins légers.** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (+5 max.).
- 2 **Augure (F, M).** Révèle si une action aura des conséquences favorables ou non.
- 3 **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (+15 max.).
- 4 **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (+20 max.).
- 5 **Communion (PX).** Le dieu du prêtre répond par oui ou non à 1 question/niveau.
- 6 **Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- 7 **Résurrection (PX).** Ramène un mort à la vie.
- 8 **Guérison suprême de groupe.** Comme *guérison suprême*, mais affecte plusieurs sujets.
- 9 **Capture d'âme (F).** Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa *résurrection*.

Ordre de la Flamme Dévorante

- 0 **Illumination.** Éblouit une créature (-1 aux jets d'attaque).
- 1 **Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (5d4 max.).
- 2 **Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- 3 **Lumière brûlante.** 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
- 4 **Boule de feu.** 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.
- 5 **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
- 6 **Feux purificateurs*.** La cible prend feu et devient une arme dangereuse.
- 7 **Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- 8 **Boule de feu à retardement.** 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.
- 9 **Nuée de météores.** Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.

Ordre de la Lande Interdite

- 0 **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- 1 **Regain d'assurance.** Supprime la terreur ou donne +4 aux sauvegardes contre celle-ci, +1 tous les 4 niveaux.
- 2 **Odorat* (M).** Confère le pouvoir spécial d'odorat.
- 3 **Restauration partielle.** Dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- 4 **Cerf fantôme*.** Un cerf magique apparaît pour 1 heure/niveau.
- 5 **Brume de pureté*.** Une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et des poisons.
- 6 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- 7 **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
- 8 **Flétrissure.** 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
- 9 **Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le shugenja.

Ordre de la Sculpture Parfaite

- 0 **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- 1 **Pierre magique.** 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
- 2 **Ramollissement de la terre et de la pierre.** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
- 3 **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
- 4 **Subversion planaire* (M).** Réduit la RD et la RM de la cible.
- 5 **Transmutation de la pierre en boue.** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.

- 6 **Pétrification.** Transforme la cible en statue.
- 7 **Statue.** Le sujet peut se statuer à volonté.
- 8 **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
- 9 **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

Ordre du Zéphire de Printemps

- 0 **Hébètement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
- 1 **Déguisement.** Modifie l'apparence du shugenja.
- 2 **Flou.** Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
- 3 **Invisibilité.** Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
- 4 **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- 5 **Invisibilité suprême.** Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
- 6 **Voile.** Change l'aspect d'un groupe de créatures.
- 7 **Double illusoire.** Rend le shugenja invisible et crée son double illusoire.
- 8 **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
- 9 **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le shugenja en cas de danger.

NOUVEAUX SORTS

Les sorts qui suivent viennent en plus de ceux du Chapitre 11 du *Manuel des Joueurs*.

AGILITÉ DIVINE

Transmutation

Niveau : Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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 lanceur confère à une créature vivante agilité et habileté au combat. La cible bénéficie d'un bonus de base aux jets de Réflexes semblable à celui d'un roublard du niveau global du lanceur, d'un bonus d'altération de +4 en Dextérité et du don Attaque éclair pendant toute la durée du sort.

AILES DE FEU

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ailes de feu



Ce sort transforme les bras du lanceur en ailes de feu brillantes. Les flammes ne lui infligent pas de dégâts et ne nuisent en rien à son équipement. Par contre, ne disposant plus de ses bras, il ne peut rien tenir en main et se révèle incapable de lancer des sorts à composantes gestuelles. Cependant, les anneaux, bracelets et autres objets portés au niveau des bras ou des mains au moment de l'incantation fonctionnent bel et bien. Les ailes confèrent au lanceur une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire) affublée d'une bonne manœuvrabilité. Il peut charger mais est incapable de courir tout en volant, et il ne saurait prendre les airs qu'avec une charge légère. L'utilisation de ce sort ne requiert pas davantage de concentration que s'il marchait, aussi le lanceur peut-il agir normalement.

Si le sort arrive à terme alors que le personnage se trouve dans les airs, il descend au rythme de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds, puis chute s'il n'a pas encore atterri. Cela vaut également en cas de dissipation du sort. Par contre, si le sort est annulé par une zone d'antimagie, le lanceur tombe comme une pierre.

Le personnage a le droit de porter des attaques à mains nues à l'aide des ailes de feu, mais on considère alors qu'il n'est pas formé à leur maniement (il subit donc un malus de -4 aux jets d'attaque). En cas de réussite, il inflige 2d6 points de dégâts de feu, qui viennent s'ajouter à ses dégâts d'attaque à mains nues habituels.

Les ailes sont éteintes (auquel cas le sort est annulé) par un sort d'extinction des feux, une immersion dans l'eau ou un vent de la force d'un ouragan.

Composante matérielle : une plume d'oiseau que le lanceur doit brûler lors de l'incantation.

Focaliseur : une amulette dorée représentant un phénix.

ARAIGNÉE MENTALE

Divination [mental]

Niveau : Prê 8, Pensée 7

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : jusqu'à huit créatures vivantes situées à portée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet, au prix 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.
- 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 lanceur 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 enchantements 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 de 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 (par exemple, il peut choisir « les huit gardes les plus proches en faction dans cette salle »). Le sort ne peut affecter 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.

ARC TUEUR

Évocation

Niveau : Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : arme à distance touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le sort canalise l'énergie divine vers une arme à distance de son choix. L'arme gagne alors d'un bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, mais également la propriété spéciale tueuse (bonus d'altération de +7 aux jets d'attaque et de dégâts, +2d6 points de dégâts) contre les adversaires du type précisé lors de l'incantation. À ce sujet, le lanceur doit choisir l'un de ses ennemis jurés. Le sort est automatiquement annulé au bout de 1 round si le personnage lâche son arme. Enfin, celui-ci ne saurait jouir de plus d'un arc tueur à la fois.

Si le sort est lancé sur une arme magique, il prend le pas sur toutes les capacités de celle-ci, réprimant son bonus d'altération et ses propriétés jusqu'au terme de sa durée. Cette évocation n'est pas cumulable avec tout autre sort modifiant les armes d'une manière ou d'une autre.

Ce sort n'a aucun effet sur les artefacts.

Note. Le bonus aux jets d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulable avec un bonus d'altération magique à l'attaque. Les munitions tirées grâce à l'arc tueur perdent leurs propriétés magiques (adoptant ainsi celles du sort), mais elles conservent leur faculté matérielle à passer outre la réduction des dégâts. Par exemple, on peut parfaitement tirer des flèches en argent à l'aide d'un arc tueur pour passer outre la réduction des dégâts des lycanthropes.

ARME DE LA DIVINITÉ

Transmutation

Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 4, Mysticisme 4

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Cible : l'arme du lanceur de sorts

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 connaissait le maniement, même si ce n'est normalement pas le cas. L'arme est dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts, ainsi que d'une propriété spéciale supplémentaire (se reporter à la liste ci-dessous). Une arme double n'obtient ce bonus d'altération (et la propriété) que pour une seule de ses deux extrémités (au choix du lanceur de sorts).

Lorsque le personnage atteint le niveau 9 de lanceur de sorts, le bonus d'altération passe à +2. Au niveau 12, le bonus est de +3. Au niveau 15, il est de +4, avant d'atteindre +5 au niveau 18.

La liste qui suit inclut les dieux du panthéon traditionnel uniquement, ainsi que les cinq composantes d'alignement. Si un prêtre vénérant une autre divinité lance ce sort, le MD doit choisir une propriété spéciale de même puissance que celles figurant ci-dessous.

ARMES DE PRÉDILECTION

Dieu	Arme
Bahamut	Pic de guerre lourd +1 de froid
Boccob	Bâton +1 de stockage de sort
Corellon Larethian	Épée longue +1 acérée
Ehlonna	Épée longue +1 de froid
Érythnul	Morgenstern +1 d'enchaînement
Fharlanghn	Bâton +1 gardien
Garl Brilledor	Hache d'armes +1 de lancer
Gruumsh	Épieu +1 boomerang
Héronéus	Épée longue +1 de foudre
Hextor	Fléau d'armes lourd +1 d'enchaînement
Kord	Épée à deux mains +1 d'enchaînement
Kurtulmak	Épieu +1 de foudre
Lolth	Fouet +1 acéré
Moradin	Marteau de guerre +1 de lancer
Nérull	Faux +1 acérée
Obad-Hai	Bâton +1 gardien
Olidammara	Rapier +1 acérée
Pélor	Masse d'armes lourde +1 de feu
Saint Cuthbert	Masse d'armes lourde +1 d'enchaînement
Tiamat	Épée courte +1 gardienne
Vecna	Dague +1 de froid
Wy-Djaz	Dague venimeuse
Yondalla	Épée courte +1 gardienne

Alignement	Arme
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

AURA DE LUMIÈRE

Transmutation

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1, 50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 personne/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 mètres ou moins les unes des autres

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts enveloppe ses alliés d'un halo bleu, convertissant leurs attaques en énergie éclatante.

Toutes les personnes affectées par cette aura émettent autant de lumière qu'une torche (6 mètres de rayon). Les attaques de leurs armes (au corps à corps et à distance) ignorent toute matière non vivante ainsi que les bonus d'armure et de bouclier à la CA, comme si elles étaient portées par des armes de lumière. Ces attaques ne peuvent nuire aux morts-vivants, créatures artificielles et objets. Enfin, elles bénéficient d'un bonus d'altération aux dégâts égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

AURÉOLE DE LUMIÈRE

Évocation [lumière]

Niveau : Prê 1, Purification 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau ou jusqu'à utilisation (T)

Une aura de lumière scintillante enveloppe le lanceur, restant présente jusqu'à ce qu'il la relâche sous la forme d'une explosion d'énergie divine. L'aurole de lumière produit autant de lumière qu'une lanterne, illuminant vivement dans un rayon de 9 mètres (et faiblement sur 9 mètres de plus).

Par une action de mouvement, le lanceur peut rassembler l'énergie du sort autour de son bras tendu puis, au prix d'une action simple, la libérer en direction d'un ennemi situé dans un rayon de 9 mètres. S'il réussit une attaque de contact à distance, l'aurole de lumière inflige 1d8 points de dégâts, +1 par round écoulé depuis l'incantation (jusqu'à un maximum égal au niveau du lanceur de sorts). Le fait d'attaquer à l'aide de cette forme d'énergie met un terme au sort, que la cible soit atteinte ou non.

AVALANCHE VENGERESSE

Invocation (création) [froid]

Niveau : Froid 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : avalanche de neige de 6 m de rayon centrée n'importe où dans les limites de portée ; voir description

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts (voir description)

Résistance à la magie : non

Le lanceur convoque une avalanche de neige depuis les airs, ensevelissant ses adversaires et les expédiant outre-tombe en les transformant en glaçons.

L'avalanche vengeresse affecte les créatures selon l'endroit où elles se trouvent.

Dans un rayon de 6 mètres du point central. Les créatures subissent 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d8) et 1d6 points de dégâts de froid tous les deux niveaux. En outre, celles qui ratent leur jet de sauvegarde sont ensevelies (cf. page 90 du *Guide du Maître*). Toutes les cases situées dans un rayon de 6 mètres du point central sont victimes d'une lourde chute de neige (cf. page 94 du *Guide du Maître*) qui persiste aussi longtemps que de la neige ordinaire.

Entre 6 et 12 mètres du point central. Les créatures subissent moitié moins de dégâts en raison de l'impact (Réflexes, annule). Celles qui ratent leur jet de sauvegarde doivent résister à la force de la neige comme si elles étaient victimes d'une tentative de bousculade. La neige a un bonus de +13 (+5 pour une Force effective de 20 et +8 pour sa taille G) au test de bousculade et elle repousse les sujets du point d'impact. Toutes les cases situées dans un rayon de 6 à 12 mètres du point central sont recouvertes de neige qui persiste aussi longtemps que de la neige ordinaire.

Relief et structures. L'avalanche déracine automatiquement les arbustes et laisse une traînée de décombres dans son sillage (cf. page 91 du *Guide du Maître*) une fois la neige fondue. Les structures frappées par un tel sort subissent 1d6 × 10 points dégâts.

L'avalanche vengeresse éteint les flammes, magiques ou non, avec lesquelles elle entre en contact.

AVATAR DE LA NATURE

Évocation

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur imprègne le sujet de l'esprit de la nature. La créature affectée bénéficie d'un bonus de moral de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, de 1d8 points de vie temporaires par niveau de lanceur de sorts, mais également des effets du sort *rapidité*.

BARBELURES

Transmutation

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

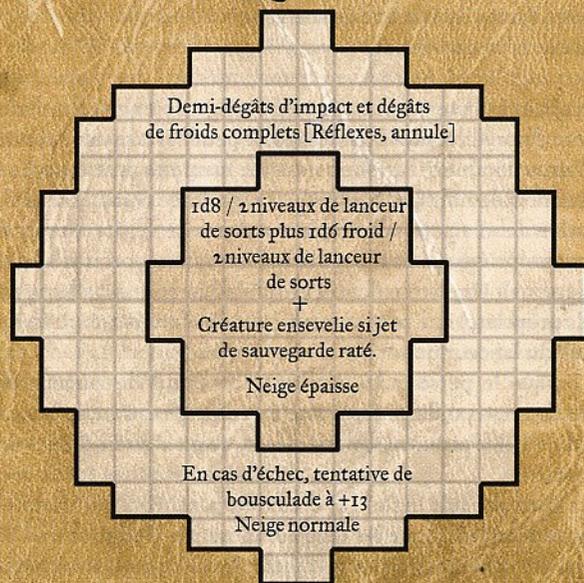
Cible : l'arme touchée, qui doit être en bois

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Avalanche vengeresse



Un carré est égal à 1,50 m



Avalanche vengeresse

Ce sort est similaire à *ronces*, mais l'arme affectée bénéficie d'un bonus d'altération de +2 aux jets d'attaque et sa zone de critique possible est doublée.

BARDE DORÉE

Invocation (création) [force]

Niveau : Che 1, Pal 1

Composantes : V, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : le destrier touché

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur invoque une barde dorée et scintillante à l'intention de son destrier. La *barde dorée* n'a pas de malus d'armure aux tests et ne pénalise pas la

vitesse de déplacement de la monture. La nature précise de la barde dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage.

2-3. Armure d'écaillés (bonus d'armure de +4).

4-5. Cotte de mailles (bonus d'armure de +5).

6-7. Clibanion (bonus d'armure de +6).

8-9. Armure à plaques (bonus d'armure de +7).

10+. Harnois (bonus d'armure de +8).

La *barde dorée* étant constituée de force, les créatures intangibles ne sauraient l'ignorer.

BÉNÉDICTION DE BAHAMUT

Abjuration [Bien]

Niveau : Pal 3

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

La peau du lanceur prend une teinte platine qui le protège des armes de ses ennemis. Il bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie) pendant toute la durée du sort.

Composante matérielle : une plume de canari jetée en l'air.

BRUME DE PURETÉ

Abjuration

Niveau : Dru 5, Purification 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le lanceur s'entoure d'un nuage de brume tourbillonnante et purifiante de 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts. Celui-ci débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et d'éventuelles émanations empoisonnées. Les polluants non magiques, ce qui inclut les poisons inhalés, sont automatiquement annulés au sein du nuage. Les effets magiques, parmi lesquels *brume acide*, *brume mortelle* et le souffle d'un dragon vert, ne sont annulés que si le niveau du lanceur est supérieur au niveau de lanceur de sorts de l'effet (ou aux dés de vie du dragon). Dans le cas contraire, la *brume de pureté* confère tout de même à tous ceux qui s'y trouvent un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Le banc de brume dépose un voile d'humidité sur tout ce qui se trouve à l'intérieur.

BRUME MEURTRIÈRE

Évocation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple



Bénédictio de Bahamut

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : nuage sur une étendue de 9 m de rayon et 6 m de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le lanceur crée un nuage de vapeur brûlante se déplaçant en ligne droite, à la vitesse de 3 mètres par round. Les créatures situées au sein du nuage subissent 2d6 points de dégâts et sont à jamais aveuglées. Celles qui réussissent leur jet de Réflexes réduisent les dégâts de moitié et ne deviennent pas aveugles.

Toute créature prise dans le nuage bénéficie d'un camouflage. Le vent n'affecte ni la direction ni la vitesse du nuage. Toutefois, un vent modéré (15+ km/h) le disperse en 4 rounds et un vent fort (30+ km/h) en 1 round.

BRUME SOMBRE

Illusion (mirage)
Niveau : Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 24 mètres
Effet : huit cubes de 3 m de côté s'étendant depuis le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le lanceur emplit une zone d'une brume noire et rampante faisant vaguement penser à un millier de minces tentacules mouvants. Lui et une créature qu'il touche sont immunisés contre les effets du sort et peuvent voir sans difficulté. Lorsque le lanceur jette le sort, il décide si l'effet reste stationnaire ou s'éloigne de lui à la vitesse de 3 mètres par round.

La brume obscurcit toute vision, y compris la vision dans le noir, au-delà d'une distance de 1,50 mètre. Toute créature située à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un abri (les attaques ont 20 % de chances de la rater). Les créatures plus éloignées bénéficient d'un abri total (50 % de chances de les rater et l'attaquant ne peut user de la vue pour localiser sa cible).

Un vent modéré (15 km/h ou plus) disperse la *brume sombre* en 4 rounds. Un vent important (30 km/h ou plus) la disperse en 1 round.

Enfin, les créatures situées dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde ou rester hébétées tant qu'elles demeurent dans le nuage.

Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

CAMOUFLAGE

Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Le jeteur de sorts modifie la couleur de sa peau et de ses vêtements pour qu'elle se marie à son environnement. Pendant

toute la durée du sort, cette couleur s'adapte automatiquement à son environnement, sans effort conscient de la part du lanceur. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests de Discrétion.

CAMOUFLAGE DE GROUPE

Transmutation
Niveau : Dru 4, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/ niveau)
Cibles : autant de créatures que désiré, aucune ne devant se trouver à plus de 18 mètres d'une autre
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *camouflage*, si ce n'est que l'effet se déplace avec le groupe. Toute créature s'éloignant de plus de 18 mètres du membre du groupe le plus proche perd le bénéfice du sort. Dans le cas où deux individus seulement sont camouflés, celui qui s'éloigne de l'autre perd son camouflage. Si les deux créatures s'éloignent l'une de l'autre, chacune redevient visible au moment où la distance les séparant dépasse 18 mètres.

CARAPACE DE TORTUE

Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible/effet/zone d'effet : la créature vivante touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une carapace de tortue au niveau du torse et un cuir épais sur le reste du corps. Le bonus d'armure naturelle du sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +6, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 11 (jusqu'à un maximum de +9 au niveau 20).

Le bonus d'altération octroyé par ce sort est cumulable avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec d'autres bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dépourvue d'armure naturelle a un bonus d'armure naturelle effectif de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Carapace de tortue ralentit les déplacements du sujet comme s'il portait une armure lourde. Par exemple, un elfe jouissant de ce sort aura une vitesse de déplacement de 6 mètres, ou de 18 mètres s'il court. Le sort n'affecte que la vitesse de déplacement de la créature. Il ne s'accompagne d'aucun malus d'armure aux tests ou risque d'échec des sorts profanes.

CERCLE DE VIGUEUR

Invocation (guérison)
Niveau : Dru 6, Prê 6
Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (40 rounds max.)

Ce sort est identique à *vigueur mineure de groupe*, si ce n'est qu'il confère le pouvoir de guérison accélérée (3).

CERF FANTÔME

Invocation (convocation)

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 0 m

Effet : un cerf quasi réel

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque un cerf tangible de taille G qui emmène l'individu désigné au combat ou sur longue distance. Le cerf fantôme est noir, pourvu de bois argentés et de sabots vaporeux et immatériels qui ne font aucun bruit en frappant le sol. Il n'a ni selle, ni bride, ni mors, mais il est particulièrement attentif au bon équilibre de son cavalier.

Le cerf fantôme a une CA de 20 (-1 taille, +5 Dex, +6 naturelle) et 40 points de vie, +5 par niveau de lanceur de sorts. Il attaque à l'aide de ses bois (+10 corps à corps, 1d8+9) et double les dégâts s'il réussit une action de charge. Il peut également piétiner les adversaires de taille M ou inférieure, qui doivent alors réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 1d8+9 points de dégâts au moment où la créature traverse leur espace occupé.

Un cerf fantôme a une vitesse de déplacement de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 90 mètres. Il peut porter le poids de son cavalier plus 5 kilos d'équipement par niveau de lanceur de sorts. Il ignore les obstacles propres au relief, comme la végétation, les décombres ou la boue qui, en temps normal, ralentiraient son déplacement.

Enfin, la créature acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau du lanceur de sorts. Tous sont cumulatifs. Ainsi, une monture créée par un druide de niveau 16 jouit également des pouvoirs correspondant aux niveaux 12 et 14 de lanceur de sorts.

Niveau 12. Le cerf fantôme peut user de *marche dans les airs* à volonté (comme le sort, pas d'action nécessaire pour l'activer) jusqu'à 1 round à la fois, après quoi il tombe au sol. Il bénéficie également d'un bonus de parade de +2 à la CA.

Niveau 14. Le cerf fantôme vole à sa vitesse de déplacement au sol (manœuvrabilité moyenne). Il bénéficie également d'un bonus de parade de +4 à la CA.

Niveau 16. Les bois du cerf fantôme acquièrent les propriétés spéciales sanglante et spectrale. Il bénéficie également d'un bonus de parade de +6 à la CA.

Niveau 18. Le cerf fantôme peut user de *passage dans l'éther* pour le compte de son cavalier (comme le sort ; niveau 18 de lanceur de sorts). Il bénéficie également d'un bonus de parade de +8 à la CA.

CHAÎNE DE TÉMOINS

Divination

Niveau : Dru 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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 libre pour passer de la vision « transférée » (dans la créature en cours) à sa vision normale ou inversement.

CHAR SPIRITUEL

Invocation (création)

Niveau : Che 4, Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un destrier

Durée : 1 heure/niveau

Une fois l'incantation achevée, un char fantomatique se forme derrière le destrier du lanceur. Le char est vaste et ouvragé, constitué d'énergie transparente et légèrement luisante. Habituellement, le symbole religieux du lanceur est représenté sur les flancs du véhicule. Le destrier y est convenablement harnaché. En plus du conducteur (habituellement le lanceur), le chariot peut accueillir une créature de taille M ou deux créatures de taille P.

Bien que le char semble grand et robuste, lui et ses occupants ne pèsent rien pour ce qui est de la charge du destrier, aussi ce dernier peut-il évoluer à sa vitesse maximale. S'il est détaché de la monture, il disparaît. Le conducteur du *char spirituel* bénéficie d'un bonus de sainteté de +4 aux tests de Dressage. Le char est constitué de force magique et est immunisé contre les dégâts. Sa relation aux sorts est semblable à celle d'un *mur de force*. Les individus l'occupant jouissent d'un abri selon leur taille et la position des assaillants. Généralement, les voyageurs de taille M qui y prennent place bénéficient d'un abri (bonus de +4 à la CA, bonus de +2 aux jets de Réflexes).

CHUTE DE COMÈTE

Invocation (création)

Niveau : Dru 6, Prê 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : masse de roche et de glace de 200 kilos

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque une comète scintillante qui apparaît au-dessus de ses ennemis avant de frapper le sol avec une force



prodigieuse. Elle se matérialise à 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts au-dessus du sol ou au niveau du plafond (choisir le plus bas). La comète tombe instantanément, infligeant 2d6 points de dégâts tous les 3 mètres de chute à tout ce qui se trouve dans la zone de 3 m x 3 m située juste en dessous.

La force de la comète peut également renverser les victimes. Celles qui ratent leur jet de Réflexes sont sujettes à une tentative de croc-en-jambe. L'engin dispose d'un bonus de +11 (+7 pour une Force effective de 25, +4 parce qu'elle est de taille G) au test.

La comète se brise en morceaux au moment de l'impact, emplissant ainsi la zone de 3 m x 3 m de nombreux décombres (cf. page 89 du *Guide du Maître*).

CLIGNOTEMENT SUPÉRIEUR

Transmutation

Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Célérité 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

À l'instar du sort de magie profane du 3^e niveau *clignotement*, ce sort fait passer et repasser son lanceur du plan Matériel au plan Éthéré. Toutefois, il lui permet de moduler la fréquence de son clignotement et, ainsi, d'en faire meilleur usage. Le *clignotement supérieur* a les effets suivants :

- Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, et le don Combat en aveugle n'y change rien. Si l'attaque peut atteindre une créature invisible ou intangible, elle n'a que 20 % de chances de rater. Si l'assaillant est capable de voir et de frapper les créatures

éthérées, il ne subit aucun malus. Les attaques du personnage lui-même ne sont pas affectées.

- Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que l'assaillant ne puisse viser des créatures invisibles et éthérées. Les sorts du personnage lui-même ne sont pas affectés. Il ne subit que la moitié des dégâts infligés par les sorts de zone (sauf dans le cas des sorts qui s'étendent également au plan Éthéré).
- Le personnage bénéficie des avantages réservés à une créature invisible (+2 aux jets d'attaque, l'adversaire est privé de son bonus de Dextérité à la CA). De même, les chutes ne lui infligent que la moitié des dégâts ordinaires, puisqu'il n'est soumis à la gravité que la moitié du temps, quand il se trouve dans le plan Matériel.
- Le personnage peut préparer une action pour *clignoter* à l'abri d'une attaque spécifique, aussi bien physique que magique. Dans ce cas, l'attaque en question se solde automatiquement par un échec, à moins qu'elle n'affecte également les créatures éthérées.
- Le personnage peut se déplacer aux 3/4 de sa vitesse seulement, car les déplacements sont ralentis de moitié dans le plan Éthéré et le personnage y passe la moitié du temps.
- Le *clignotement supérieur* permet au personnage de passer (mais pas de voir) à travers un obstacle solide. Il ne risque pas de se matérialiser à l'intérieur sauf s'il achève son déplacement au milieu d'une masse solide, auquel cas il est instantanément téléporté vers l'espace disponible le plus proche. Ce type de déplacement à travers la matière inflige tout de même 1d6 points de dégâts au personnage par tranche de 1,50 mètre parcourue.
- Comme le personnage passe la moitié du temps dans le plan Éthéré, il est en mesure de voir et même d'attaquer les créatures éthérées. Ses interactions avec elles sont à peu près les mêmes que celles qu'il a avec les créatures matérielles (leurs attaques ont 50 % de chances de le rater, et ainsi de suite).

COCON DE JOUVENCE

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature consentante touchée

Durée : 2 rounds

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le lanceur crée un cocon d'énergie temporaire qui enveloppe une créature, lui conférant soins et protection.

Une fois le sort lancé, le cocon se forme autour de la cible. Cette enveloppe jaune-vert et luisante est constituée de force, mais elle reste souple et répond aux pressions qu'on exerce depuis l'intérieur de la coquille. Le cocon se forme à une dizaine de centimètres de la cible, mais il est suffisamment malléable pour que le sujet puisse chercher un objet situé dans son sac à dos, lancer un sort à composantes gestuelles, tirer une arme de son fourreau ou réaliser quelque autre

action de ce type. Tant qu'elle se trouve dans le cocon, la cible ne peut néanmoins pas se déplacer. Si elle souhaite quitter son enveloppe avant la fin du sort, elle doit user de magie de téléportation ou lui infliger suffisamment de dégâts.

Le cocon a une solidité de 10 et 10 points de résistance par niveau de lanceur de sorts. S'il est détruit, le sort prend fin.

Un round après la formation de l'enveloppe, celle-ci entreprend de soigner le sujet à hauteur de 10 points de vie par niveau du lanceur de sorts et le débarrasse de tout poison ou maladie. À la fin du 2^e round, le *cocon de jouvence* se dissipe et la cible en émerge, à même de se déplacer et d'agir normalement.

Composante matérielle : un cocon de papillon.

COCON ENVELOPPANT

Évocation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : cocon de force autour d'une créature de taille G ou inférieure

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Un cocon d'énergie bleu-vert et scintillante enferme une créature de taille G ou inférieure pendant toute la durée du sort ou jusqu'à sa destruction. L'objet présente une solidité de 10 et 10 points de résistance par niveau de lanceur de sorts.



Cocon enveloppant

Le *cocon enveloppant* empêche le sujet de se déplacer ou de lancer des sorts à composantes gestuelles. En outre, l'espace qu'il offre est restreint et permet simplement à la victime de porter des attaques à l'aide d'armes naturelles ou légères (sachant qu'elle ne peut de toute façon s'en prendre qu'au cocon).

Le lanceur peut pourvoir le cocon d'un second sort en le lançant directement sur celui-ci. Dans ce cas, ce sort affecte automatiquement le sujet (pas de jet de sauvegarde, mais résistance à la magie applicable le cas échéant) au moment où la durée du *cocon enveloppant* s'achève ou lorsqu'on y met un terme. Par contre, si le cocon est détruit, le second sort disparaît.

Voici la liste des sorts qu'il est possible d'adjoindre au *cocon enveloppant* : *colonne de feu*, *contagion*, *désorientation imaginaire*, *domination d'animal*, *empoisonnement* (la cible rate son jet de sauvegarde initial mais peut tenter d'effectuer le second), *flétrissement végétal*, *infestation d'asticots*, *langueur*, *métamorphose funeste*, *miasme*.

Composante matérielle : une chenille vivante.

CONTACT ALIÉNANT

Enchantement [mental]

Niveau : Folie 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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 une 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 de lanceur de sorts. La créature n'est pas étourdie (ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage), mais elle est incapable de se déplacer, de lancer des sorts, de faire appel à ses pouvoirs mentaux, etc.

CONTACT CONTAGIEUX

Nécromancie

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au moment de l'incantation, le lanceur choisit une maladie parmi celles qui suivent : bouille-crâne, croupissure, fièvre des marais, fièvre gloussante, mal rouge, mort vaseuse ou tremblote (cf. *Maladie*, page 294 du *Guide du Maître* pour plus de détails). Pendant toute la durée du sort, si le personnage touche une créature vivante en effectuant une attaque de contact au corps à corps, il infecte celle-ci comme si elle était frappée d'une *contagion*. La cible contracte alors sur-le-champ la maladie choisie, sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Il est impossible d'infecter plus d'une créature par round.

CORPS SOLAIRE

Transmutation [feu]

Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 1,50 m

Zone d'effet : une émanation de 1,50 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

En puisant dans la puissance du soleil, le lanceur parvient à dégager des flammes depuis son corps tout entier. Celles-ci s'étendent dans toutes les directions sur un rayon de 1,50 mètre, illuminant la zone et infligeant 1d4+1 points de dégâts de feu (jet de Réflexes pour demi-dégâts) à toutes les créatures qui touchent le personnage (sans affecter ce dernier).

COURONNE DE GLOIRE

Évocation

Niveau : Gloire 8

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : 36 m

Zone d'effet : émanation de 36 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort confère une certaine forme d'autorité céleste qui inspire le respect et la crainte aux créatures qui contemplant le personnage dans toute sa perfection et toute sa vertu. Le lanceur bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme pendant toute la durée du sort.

Les créatures pourvues de moins de 8 niveaux ou DV cessent toute activité et font face au lanceur. Celles qui souhaitent entreprendre une action hostile contre le lanceur doivent réussir un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont captivées pour la durée du sort (comme si elles étaient affectées par un sort de *discours captivant*) tant qu'elles se trouvent dans la zone de l'effet. Du reste, elles ne font rien pour la quitter de leur chef. Les créatures qui sont pourvues d'au moins 8 DV sont immunisées contre les effets du sort.

Lorsque le personnage prend la parole, toutes les créatures le comprennent via télépathie, même si elles ne parlent pas sa langue. Tant que dure le sort, le personnage peut faire jusqu'à trois suggestions aux créatures dotées de moins de 8 DV situées à portée, comme s'il usait du sort *suggestion de groupe*

(jet de Volonté pour annuler). Les créatures de 8 DV ou plus ne sont pas affectées par cet effet. Seules les créatures situées à portée au moment de la *suggestion* sont affectées par celle-ci
Composante matérielle : une opale d'une valeur de 200 po.

COURROUX DU SOLEIL DE MIDI

Évocation [lumière]

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : toutes les créatures douées de vision situées dans un rayonnement de 3 m centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (ou demi-dégâts ; voir description)

Résistance à la magie : oui

Le sort génère un flash de lumière aveuglant. Les créatures situées dans la zone d'effet et capables de voir le lanceur doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être temporairement aveuglées. L'aveuglement dure pendant 1 minute par niveau de lanceur de sorts.

Un mort-vivant pris dans la zone d'effet subit 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces dégâts sont néanmoins réduits de moitié si la victime réussit un jet de Réflexes. En cas d'échec, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables à la lumière du soleil (comme les vampires).

Les ultraviolets générés par le sort infligent des dégâts aux limons, moisissures, thallophytes et vases comme s'il s'agissait de morts-vivants.

CRÉATION DE BOGUN

Invocation (création)

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

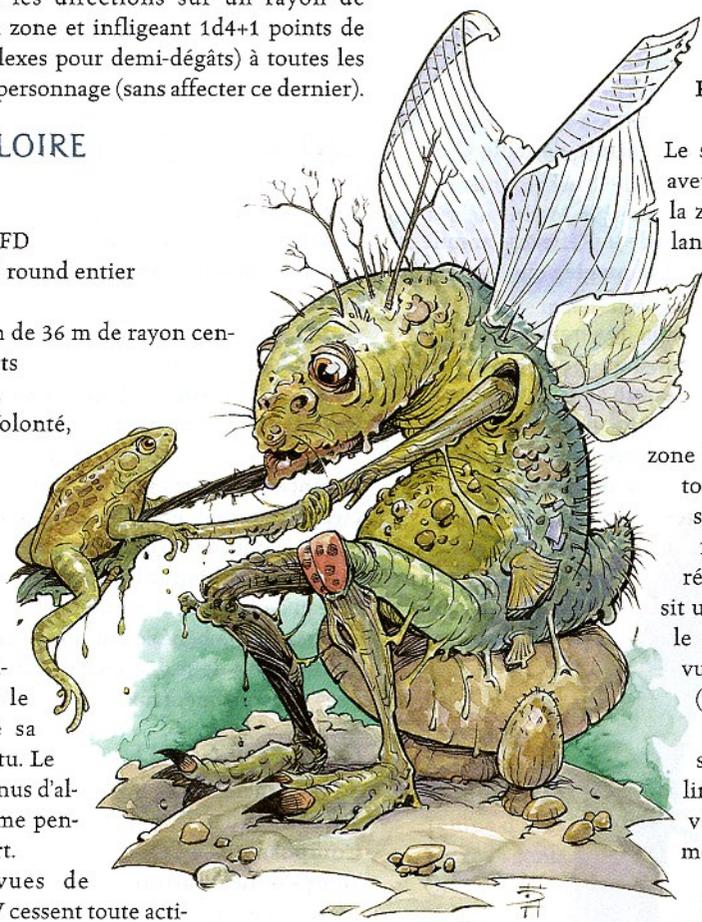
Effet : une création artificielle de taille TP

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Création de bogun permet d'imprégner de magie de la vie une petite poupée créée à partir de matière végétale. Il s'agit de



Un bogun

l'ultime sort dans le processus de création d'un bogun. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de cette créature, ci-dessous.

Composante matérielle : la poupée à partir de laquelle est créé le bogun.

Coût en PX : 25 PX.

Bogun

Créature artificielle de taille TP

Dés de vie : 2d10 (11 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 15 m (bonne)

Classe d'armure : 15 (+2 taille, +3 Dex), contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/-5

Attaque : piquants (+1 corps à corps, 1d4-2 plus venin)

Attaque à outrance : piquants (+1 corps à corps, 1d4-2 plus venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

Attaques spéciales : venin

Particularités : traits des créatures artificielles

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 7, Dex 16, Con —, Int 8, Sag 13, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +9, Discrétion +10

Dons : Discret

Environnement : quelconque (forêts habituellement)

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Trésor : aucun

Alignement : neutre (toujours identique à celui de son créateur)

Évolution possible : 3-6 DV (taille TP)

Ajustement de niveau : —

Un bogun est un petit serviteur de la nature créé par un druide. À l'instar de l'homoncule, il s'agit d'une extension de son créateur, qui partage l'alignement et le lien à la nature de ce dernier. Un bogun ne combat pas très bien, mais il est capable de réaliser des actions simples, comme attaquer, porter un message ou pousser une porte. En général, le bogun suit les instructions de son créateur à la lettre. Cependant, puisqu'il s'agit d'une créature consciente et douée de sa propre volonté (pour toute limitée qu'elle soit), son comportement n'est pas toujours prévisible. Parfois (5 % du temps), le bogun refuse d'accomplir sa mission. Dans ce cas, le créateur doit effectuer un test de Diplomatie (DD 11) pour convaincre la créature de coopérer. En cas de succès, le bogun accomplit finalement la tâche qui lui a été assignée. En cas d'échec, il fait l'inverse de ce qu'on lui a demandé ou refuse de faire quoi que ce soit durant 24 heures (au bon vouloir du MD).

Un bogun est incapable de parler, mais le processus de conception le lie de façon télépathique à son créateur. Il en sait autant que ce dernier et peut lui transmettre tout ce qu'il voit ou entend, jusqu'à une portée de 450 mètres. Un bogun ne sort jamais de cette portée de son plein gré, mais on peut l'en arracher par la force. Dans ce cas, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour rétablir le contact avec son créateur. Une attaque qui terrasse le bogun inflige également 2d10 points de dégâts à son créateur. Si ce dernier est tué, le bogun meurt également et son corps se transforme en un tas de végétation pourrie.

Un bogun ressemble à un monticule de compost vaguement humanoïde. Le créateur détermine ses caractéristiques physiques précises, mais un bogun typique mesure environ 45 centimètres de haut et porte des ailes d'une envergure de 60 centimètres. Sa peau est couverte de piquants et de brindilles.

Combat. Le bogun attaque en frottant ses adversaires de ses solides piquants, qui délivrent un venin irritant.

Venin (Ext). Piquants ; jet de Vigueur (DD 11). Effets initial et secondaire : affaiblissement temporaire de 1d6 Dex/1d6 Dex. Le créateur du bogun est immunisé contre ce venin.

Traits des créatures artificielles. Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort, les effets de nécromancie, les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), les effets s'accompagnant d'un jet de Vigueur (à moins qu'ils n'affectent aussi les objets ou soient inoffensifs), les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, la fatigue, l'épuisement et l'absorption d'énergie. Ne peut guérir naturellement de ses blessures mais peut être réparé. Vision dans le noir (18 m) et vision nocturne.

Création. Contrairement à l'homoncule, le bogun est créé à partir de matériaux naturels que l'on trouve dans toutes les forêts. Cela explique que sa création ne s'accompagne d'aucun coût en pièces d'or. Ainsi, tous les matériaux utilisés font partie intégrante et définitive du bogun.

Pour façonner un bogun, le créateur doit être de niveau 7 au moins et posséder le don Création d'objets merveilleux. Avant de lancer le moindre sort, une forme physique doit être conçue à partir de matière végétale vivante (ou jadis vivante) qui va renfermer l'énergie magique. Une partie du créateur, comme des mèches de cheveux ou une goutte de sang, doit également être incorporée à cette grossière poupée. Le créateur peut assembler le corps personnellement ou charger quelqu'un d'autre de le faire. Pour créer la poupée, il faut réussir un test d'Artisanat (tissage ou vannerie) (DD 12).

Une fois le corps terminé, le créateur doit l'animer en entreprenant un complexe rituel magique long d'une semaine. Il lui faut travailler 8 heures par jour au moins, tout seul et dans un bosquet. S'il est interrompu par une créature consciente, la magie est annulée. Si le créateur tisse lui-même le corps du bogun, cela rentre dans le cadre de la semaine de rituel.

Quand il ne travaille pas activement au rituel, le créateur doit se reposer et ne peut réaliser d'autre action que manger, dormir ou parler. S'il s'arrête ne serait-ce qu'une journée, tout est à refaire. Il lui faut alors reprendre le rituel depuis le début, mais il a le droit d'exploiter le corps déjà façonné et le même bosquet.

Durant la dernière journée du rituel, le créateur doit personnellement lancer *empire végétal*, *façonnage du bois* et *création de bogun*. Si le créateur le souhaite, ces sorts peuvent être issus de sources extérieures (de parchemins par exemple), ce qui lui évite de les préparer.

CRÉATION VÉRITABLE

Invocation (création)

Niveau : Création 8

Composantes : V, G, M, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : 0 m

Effet : objet non magique et non porté de matière inerte de 30 dm³/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 tout point, permanents, et ils ne peuvent être détruits par une magie de dissipation ou des effets d'annulation de la magie. Le volume de l'objet ainsi créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm³ par niveau de lanceur de sorts. Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un test de compétence approprié comme Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites ou Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) pour une pierre taillée correctement.

À l'inverse des objets obtenus par les sorts de niveau inférieur *création mineure* et *création majeure* (cf. 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 PX : le coût en PX pour le personnage est égal à la valeur de l'objet en pièces d'or, avec un minimum de 1 PX (se reporter au *Manuel des Joueurs* pour le prix des objets).

CYCLONE SUPRÊME

Évocation [air]

Niveau : Dru 9, Climat 9

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : tornade de 6 m de rayon, jusqu'à 1,50 m de haut/niveau de lanceur de sorts, centrée n'importe où dans les limites de portée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

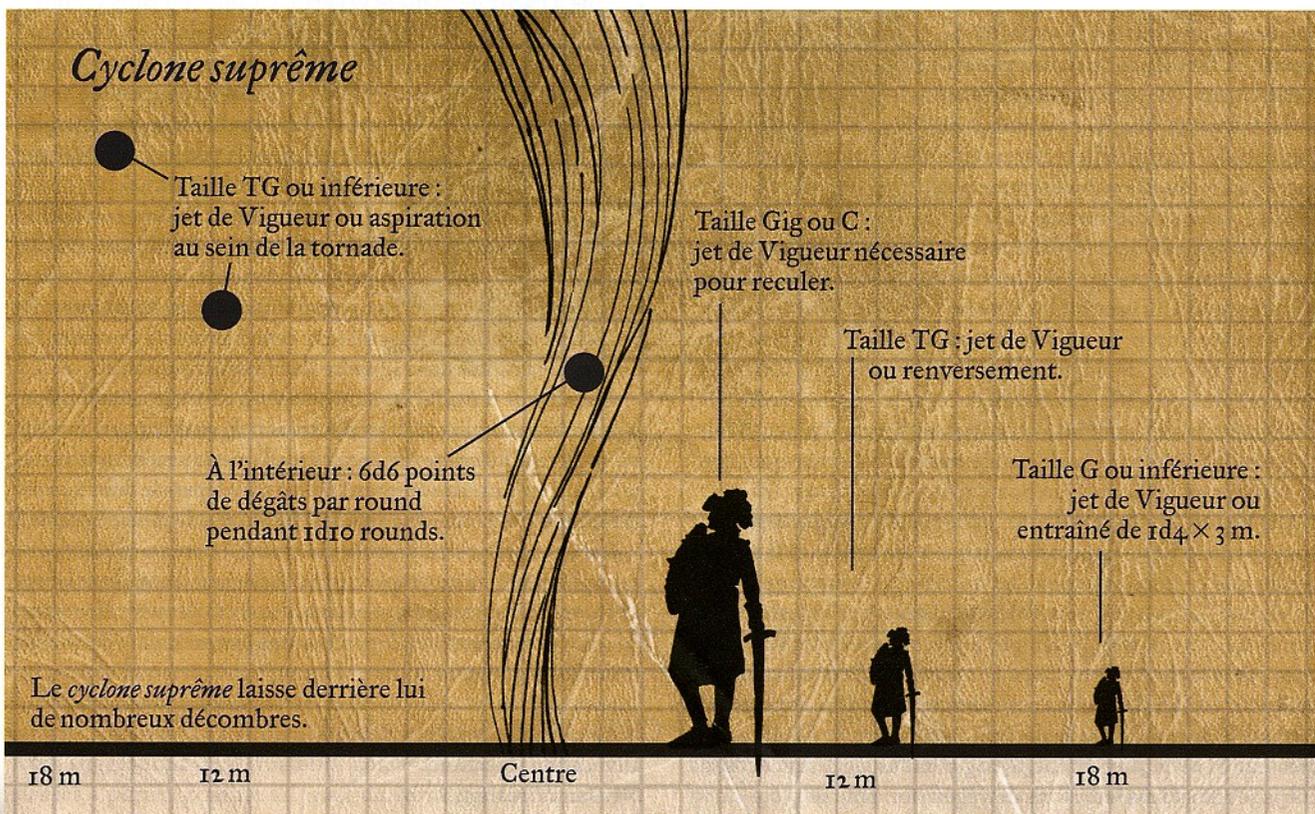
Ce sort fait apparaître une tornade qui projette les ennemis dans les airs et détruit les bâtiments.

Le *cyclone suprême* affecte les créatures selon leur taille et l'endroit où elles se trouvent par rapport à l'effet.

Près de la tornade. Les créatures de taille G ou inférieure qui débutent leur tour de jeu dans un rayon de 18 mètres du centre du *cyclone suprême* doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être attirées de 1d4 × 3 mètres vers l'œil du phénomène, subissant ainsi 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres parcourue.

Les créatures de taille TG situées dans un rayon de 12 mètres de la tornade doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être renversées. Enfin, les créatures de taille Gig ou C situées dans un rayon de 12 mètres du phénomène doivent réussir un jet de Vigueur si elles souhaitent s'éloigner de la tornade.

Les créatures volantes de taille TG ou inférieure qui ratent leur jet de Vigueur sont aspirées vers le centre de la tornade,



subissant 2d6 points de dégâts en raison du ballonnement. Les créatures volantes de taille Gig doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être entraînées de 1d6 × 3 mètres vers le centre de la tornade. Enfin, les créatures volantes de taille C doivent également réussir un jet de Vigueur sous peine d'être entraînées de 1d6 × 1,50 mètre vers le centre de la tornade.

Au sein de la tornade. Les créatures qui débutent leur tour de jeu au sein de la tornade subissent 6d6 points de dégâts par round pendant les 1d10 rounds où elles y restent (effectuez un jet de dégâts distinct pour chaque victime). Pendant ce temps, leur champ d'action est très limité. Il leur est notamment impossible d'attaquer, de lancer des sorts ou de se déplacer. Quand le *cyclone suprême* éjecte une créature, celle-ci réapparaît à 4d6 × 1,50 mètre du centre de la tornade, dans une direction choisie au hasard, et à 4d6 × 1,50 mètre au-dessus du sol (chute immédiate si elle n'est pas douée de facultés de vol).

Relief et structures. La tornade déracine automatiquement les arbres et laisse de nombreux décombres dans son sillage (cf. page 91 du *Guide du Maître*). Les structures frappées par un tel phénomène subissent 2d6 × 10 points dégâts par round. Un round ou deux d'un tel traitement suffisent à détruire la plupart des bâtiments.

Les attaques à distance ne sauraient franchir la tornade. Le *cyclone suprême* éteint les flammes avec lesquelles il entre en contact. Les tests de Perception auditive sont voués à l'échec en son sein.

Enfin, le *cyclone suprême* reste stationnaire, sauf si le lanceur le fait bouger au prix d'une action de mouvement. Il se déplace alors de 18 mètres par round.

DÉCLAMATION

Invocation (création)

Niveau : Prê 4, Purification 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : tous les alliés et ennemis situés dans un rayon de 18 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

En déclamant un texte sacré ou une profession de foi, le lanceur 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 lanceur bénéficient d'un bonus de chance de +2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde, voire d'un bonus de +3 s'ils vénèrent la même divinité que le personnage. Ses ennemis sont frappés d'un malus de chance de -2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde. Une fois l'incantation terminée, le lanceur 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.

DÉCOMPOSITION

Nécromancie

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 15 m

Zone d'effet : tous les ennemis situés dans une émanation de 15 m de rayon centrée sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'un ennemi situé dans la zone d'effet du sort subit des dégâts létaux, la blessure s'infecte et il subit 1 point de dégâts supplémentaire par round suivant, jusqu'au terme du sort. Pour enrayer l'infection, il suffit de réussir un test de Premiers secours (DD 15), de lancer un sort de soins ou d'utiliser de quelque autre forme de magie de guérison (*guérison suprême*, *cercle de guérison*, etc.). Une seule blessure peut supprimer à la fois. Ainsi, les blessures subies par la suite ne s'infectent pas tant que couve la première. Par contre, une fois l'infection stoppée, toute nouvelle blessure subie par une créature située dans la zone d'effet est susceptible de suppurer (encore faut-il que le sort fasse toujours effet).

Par exemple, un sujet qui subit 6 points de dégâts d'une attaque alors qu'il se trouve dans la zone d'effet du sort de *décomposition* subit également 1 point de dégâts de suppuration au round suivant, puis 1 point supplémentaire par round. Au round suivant, le sujet bénéficie toutefois d'un sort de *soins légers*. La décomposition cesse immédiatement et le sujet ne subit pas de dégâts de suppuration ce round-ci. Au cours du round suivant, le sujet qui se trouve toujours au sein de l'émanation subit 3 points de dégâts. La suppuration reprend donc, infligeant 1 point de dégâts supplémentaire dès le round suivant.

DÉCORPORATION

Divination

Niveau : Rêves 6

Composantes : G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : voir description

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau (T)

Le lanceur sombre dans un profond sommeil alors que son esprit quitte son corps sous forme intangible pour se rendre en un lieu éloigné. L'esprit peut ainsi se déplacer à la vitesse de 30 mètres par round, et voir et entendre comme s'il se trouvait véritablement sur place. Les sorts de protection contre les créatures intangibles le bloquent bien évidemment. Du reste, il est possible de le détecter et de l'attaquer sur le même principe qu'une créature intangible. Son esprit ne peut que se déplacer et observer. Il est donc incapable de parler, d'attaquer, de lancer des sorts ou d'entreprendre quelque autre action.

Au terme de la divination, l'esprit rallie instantanément son corps et le lanceur se réveille. Enfin, si le corps est dérangé pendant que l'esprit vaque, le sort prend fin sur-le-champ.

DÉFERLANTE

Transmutation

Niveau : Dru 3, Océan 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : flots situés sous une créature ou un objet

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Le personnage ordonne aux flots de soulever une créature ou un objet et de propulser celui-ci en avant. Un objet ainsi soulevé peut renfermer des créatures ou d'autres objets. Ce que la vague est capable de soulever dépend du niveau de celui qui a lancé le sort.

Niveau de lanceur de sorts	Taille de la créature ou de l'objet
5	Jusqu'à moyenne (M)
7	Grande (G)
9	Très grande (TG)
11	Gigantesque (Gig)
13	Colossale (C)

La *déferlante* déplace la créature ou l'objet soulevé en ligne droite, à une vitesse de 18 mètres sur les flots. Le sort est dissipé quand la vague entre en contact avec la terre, déposant doucement sa charge sur le rivage.

DERNIER SOUFFLE

Nécromancie

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature morte touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Grâce à ce sort, le lanceur est capable de ramener une créature défunte à 0 point de vie si celle-ci est morte au cours du round précédent. Il subit 1d4 points de dégâts par dé de vie de la créature visée, sachant que sa résistance à la magie ne saurait le protéger contre de telles blessures.

L'âme du sujet doit être libre et désireuse d'être rappelée à la vie (cf. *Ramener les morts à la vie*, page 171 du *Manuel des Joueurs*). Si elle ne souhaite pas revenir, le sort ne fonctionne tout simplement pas. Ainsi, un sujet désireux de revenir à la vie n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde.

Dernier souffle soigne suffisamment de dégâts pour ramener le sujet à 0 point de vie. Toute valeur de caractéristique réduite à 0 ou moins est ramenée à 1. Les poisons et maladies normaux sont également traités, mais pas les maladies et malédictions magiques. Le sort referme les blessures mortelles et répare l'ensemble des dégâts ayant causé la mort, mais il ne restaure en rien les membres tranchés. L'équipement et les possessions de la créature visée ne sont pas affectés par le sort.

Le simple fait de revenir d'entre les morts constitue une véritable épreuve. Le sujet perd tout d'abord un niveau, comme s'il venait d'être victime d'une absorption d'énergie. Cette perte de niveau ne peut être soignée par aucun sort. Dans le cas d'un personnage de niveau 1, celui-ci perd à la place 1 point de Constitution. Un personnage ayant péri avec des sorts préparés a 50 % de chances de perdre chacun d'eux en revenant à la vie, en plus des sorts perdus en raison de la perte de niveau. Une créature qui lance des sorts sans devoir les préparer (comme un ensorceleur) a 50 % de chances de perdre chaque emplacement de sort inutilisé, comme si elle avait jeté le sort correspondant, sans oublier les emplacements de sort disparaissant en raison de la perte de niveau.

Dernier souffle n'a pas d'effet sur les créatures mortes depuis plus de 1 round. Une créature tuée par un effet de mort ne peut pas non plus être rappelée à la vie par ce sort, tout comme les créatures artificielles, les élémentaires, les Extérieurs et les morts-vivants. Enfin, *dernier souffle* ne peut pas rappeler à la vie une créature morte de vieillesse.

DÉSORIENTATION IMAGINAIRE

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur crée un relief et un paysage imaginaires en perpétuelle évolution, ce qui sème la confusion dans l'esprit du sujet quand il tente de se déplacer. Le sol semble se tortiller sous les pieds du sujet et son environnement semble se mouvoir de son propre chef, si bien qu'il lui est presque impossible de se déplacer en ligne droite.

Au cours de chaque round où il tente de se déplacer, le sujet d'une *désorientation imaginaire* doit réussir un test de Survie (DD 20) pour distinguer le relief réel des éléments imaginaires. En cas de succès, il se déplace normalement. En cas d'échec, il se déplace dans une direction située à 90° (à gauche ou à droite). En raison du sort, le sujet ne réalise pas qu'il va dans la mauvaise direction avant d'interagir avec son environnement (en effectuant une attaque ou en manipulant un objet comme une porte, par exemple) ou la fin du round. S'il comprend qu'il se rend dans la mauvaise direction avant la fin du round, il peut effectuer un nouveau test de Survie pour tenter de redresser la barre, mais il ne saura pas si ce second test est couronné de succès ou non avant d'interagir avec son environnement ou la fin du round.

Un sort de *désorientation imaginaire* n'affecte que les déplacements. Les créatures qui en sont les victimes sont à même de se battre, de lancer des sorts et d'agir normalement.

DESTRIER AILÉ

Transmutation

Niveau : Che 4, Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : destrier touché

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort confère au destrier du personnage de grandes ailes de plumes blanches. La monture acquiert alors une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres (manœuvrabilité bonne). Le destrier est ralenti en fonction du poids transporté, de sa barde et autres paramètres environnementaux.

Désorientation imaginaire



CHAPITRE 7 :
DOMAINES
ET SORTS

Illus. de F. Tobwinkeel

DÉTECTION DES ENNEMIS JURÉS

Divination

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : quart de cercle émanant du lanceur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée

Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (I)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter la présence d'un ennemi juré. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone d'effet.

Premier round. Présence ou absence d'un ennemi juré dans la zone d'effet.

Deuxième round. Types d'ennemis jurés situés dans la zone d'effet et nombre par type.

Troisième round. Emplacement et DV de chaque individu présent.

Note. Chaque round, le lanceur peut se tourner pour sonder une nouvelle zone. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses. Ainsi, il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb, ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Un humanoïde visé par ce sort est victime d'une douleur si grande qu'il en est plié en deux et s'effondre. Son visage et ses mains se couvrent de cloques suintantes et du sang coule de ses yeux, ce qui a pour effet de l'aveugler. Le sujet est sans défense et ne saurait entreprendre la moindre action jusqu'à la fin du sort.

Une fois le sort terminé, le sujet reste secoué et subit un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests pendant 3d10 minutes. Par contre, il recouvre la vue tout de suite.

DÉVASTATION

Nécromancie [Mal]

Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : un humanoïde

Durée : 1 round/niveau

DISSIMULATION FORESTIÈRE

Transmutation

Niveau : Dru 4, Rôd 3

Ce sort confère un bonus d'aptitude de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Il prend fin si le personnage s'éloigne de plus de 3 mètres de l'endroit où il a lancé le sort. Pour le reste, il est semblable au sort *camouflage*.



Illus. de R. Sardinha

DOMINATION VÉRITABLE

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Domination 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

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 obligé d'accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de

sauvegarde avec un malus 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 dans 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).

ÉCLAIR DE GLOIRE

Évocation [Bien]

Niveau : Gloire 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Le lanceur projette un éclair d'énergie positive contre une créature. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour

toucher sa cible. Cette dernière subit des dégâts variables selon sa nature, son plan d'origine et le niveau du lanceur de sorts :

Origine/nature de la créature	Dégâts	Valeur maximum
Plan Matériel, plan élémentaire, Extérieur neutre	1d6/2 niveaux	7d6
Plan de l'énergie négative, Extérieur mauvais, mort-vivant	1d6/niveau	15d6
Plan de l'énergie positive, Extérieur bon	—	—

Niveau	Taille de l'objet affecté
Jusqu'à 15	Très grande (TG)
16-18	Gigantesque (Gig)
19-20	Colossale (C)

ÉPINES EMPOISONNÉES

Transmutation

Niveau : Dru 5

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau (T)

EFFRITEMENT

Transmutation

Niveau : Dru 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 structure ou 1 créature artificielle

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (objet)

Résistance à la magie : oui (objet)

Les forces de l'érosion usent une structure artificielle comme un pont en pierre, un édifice en bois, un mur en métal ou tout autre objet qui n'est pas naturel.

Le sort inflige à l'objet 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (la solidité ne compte pas), jusqu'à un maximum de 15d6. Il n'affecte pas les créatures vivantes. En revanche, il fonctionne sur les créatures artificielles. La taille maximale de l'objet affecté dépend du niveau de lanceur de sorts. S'il lance ce sort sur un objet d'une taille plus grande que celle qu'il peut affecter, la magie échoue.

Des épines noires et luisantes sortent de la peau du lanceur. Elles ne lui infligent pas de dégâts mais constituent un véritable danger pour tous ceux qui le frappent au corps à corps.

Toute créature luttant contre le lanceur ou le frappant à l'aide d'une arme tenue en main ou d'une arme naturelle subit 1d6 points de dégâts perforants auxquels s'ajoute le bonus de Force du personnage. Les armes dotées d'une allonge exceptionnelle, comme la pique, permettent à ceux qui les manient de rester à distance respectable des épines. Le lanceur ne peut exploiter les épines pour attaquer. Elles ne sont donc efficaces que lorsqu'on attaque le personnage.

De plus, une simple égratignure suffit à empoisonner l'assaillant. Toute créature luttant contre le lanceur est exposée au poison à chaque round, au tour de jeu du personnage. La substance inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force sur-le-champ, puis un autre 1 minute après. Dans les deux cas, il faut réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts + modificateur de Sagesse) pour annuler les dégâts.

Composante matérielle : une rose noire séchée.

ESCLAVE MONSTRUEUX

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Domination 9

Composantes : V, G, PX



Épines empoisonnées



Temps d'incantation : 1 action simple
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 identique à *domination véritable*, si ce n'est que le sujet est à jamais dominé s'il rate son jet de Volonté initial. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de Volonté accompagné d'un malus de -4 pour résister à l'ordre en question. En cas de réussite, l'esclave reste le pion du lanceur malgré sa tentative de rébellion. Dès lors que le sujet a réussi un jet de sauvegarde lui permettant de tenir tête à un ordre précis, tous les jets de sauvegarde à venir visant à résister à cet ordre se font sans malus.

Coût en PX : 500 PX par dé de vie ou niveau du sujet.

ESPRIT DES BOIS

Invocation (création)
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un serviteur de la nature
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort invoque un esprit de la nature, vert et translucide, auquel il est possible de confier des missions très simples. Il

peut monter un feu de camp, cueillir des herbes, nourrir un compagnon animal, attraper un poisson ou réaliser quelque autre tâche simple n'impliquant ni connaissances ni technologie. Ainsi, il est incapable d'ouvrir un coffre verrouillé, car il ne sait pas comment fonctionne une serrure.

L'esprit ne peut faire qu'une seule chose à la fois, mais il est capable de répéter la même activité si on le lui ordonne. Ainsi, si le personnage lui demande de ramasser des feuilles, il continuera de le faire même si le lanceur prête son attention ailleurs (mais il doit rester dans la portée du sort).

L'esprit a une valeur de Force de 2, aussi peut-il soulever 10 kilos ou en tirer 50. Il peut aussi déclencher des pièges, mais les 10 kilos de pression qu'il est capable d'exercer ne suffisent pas pour activer la plupart des pièges de contact. Sa vitesse de déplacement est égale à 4,50 mètres dans toutes les directions, même vers le haut.

L'esprit des bois est incapable de passer à l'attaque. Il lui est impossible de réaliser le moindre jet d'attaque ou de sauvegarde. On ne peut le tuer, mais il est dissipé s'il subit 6 points de dégâts en raison d'une attaque de zone. Si le personnage tente d'envoyer l'esprit au-delà de la portée du sort (en se basant sur la position en cours du lanceur), son existence prend fin.

ÉTREINTE NATURELLE

Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Cathédrale d'Hextor

Une case fait 1,50 mètre de côté

Les balcons se trouvent à une hauteur de 6 mètres et sont pourvus de balustrades.

Escalier à pic

Humain prêtre de niveau 10

2 humains prêtres de niveau 6

Salle de confession et d'interrogatoire.

2 humains prêtres de niveau 6

Rakshasa de passage [FP 10]

Coffre verrouillé [DD 25] avec serrures couvertes de bile de dragon [FP 7]; renferme un trésor de niveau 10 avec biens précieux [x2].

Les quatre statues bénéficient de sorts de *sanctification maléfique* et *zone de vérité*.

Le lanceur adopte la nature et certaines aptitudes d'un animal sauvage, tout en conservant son apparence. Il acquiert les sens naturels et extraordinaires (odorat, perception aveugle, vision aveugle, vision dans le noir, vision nocturne) de l'animal choisi et peut utiliser soit ses propres degrés de maîtrises, soit ceux de l'animal. Ce sort ne confère aucune autre aptitude propre à l'animal, ni aucun sens de type magique ou surnaturel.

Focaliseur : un morceau de cuir, de peau ou de plume de l'animal choisi ou un élément de son repaire. Le lanceur doit s'être emparé lui-même de cet objet.

ÉVEIL DE GROUPE

Transmutation

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G, F, PX

Temps d'incantation : 24 heures

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : 1 animal ou arbre/3 niveaux, aucun ne pouvant être séparé de plus de 9 m des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Le lanceur éveille un ou plusieurs arbres ou animaux (mais qui doivent toutes être de la même espèce), qui acquièrent ainsi un semblant de conscience humaine. Pour ce faire, il doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + DV de la cible ayant le plus de DV, ou DV de l'arbre en possédant le plus une fois éveillé, selon le plus élevé). En cas d'échec, aucune cible n'est affectée.

Tout animal ou arbre éveillé est amical envers le personnage. Ce dernier n'entretient avec lui aucune forme d'empathie, mais il remplit les tâches que lui communique le lanceur.

Un arbre éveillé a le profil d'un objet animé (cf. *Manuel des Monstres*), mais ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme sont égales à 3d6. Les plantes éveillées sont capables de remuer leurs branches, racines, lianes, etc., et leurs sens sont semblables à ceux d'un humain. Un animal éveillé dispose d'une Intelligence de 3d6, d'un bonus de +1d3 points en Charisme et de +2 DV.

Un arbre ou un animal éveillé parle une langue que connaît le lanceur, plus une langue supplémentaire connue par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en PX : 250 PX par créature éveillée.

EXPLORATION DES PENSÉES

Divination [mental]

Niveau : Ens/Mag 6, Pensée 6

Composantes : V, G

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 (DD égal à celui du sort) 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'ils ne soient retenus 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.

EXPLOSION DE FORCE

Évocation [force]

Niveau : Forces 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

La cible du sort est victime d'une explosion de force. Cette attaque de contact à distance inflige 1d6 points de dégâts tous les 2 niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6). En cas de succès, la cible doit également effectuer un jet de Vigueur sous peine d'être renversée (les modificateurs de taille et de stabilité s'appliquent au jet de sauvegarde, comme dans le cas d'une action de bousculade).

EXPLOSION DE PIQUANTS

Invocation (création)

Niveau : Dru 5

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts (voir description)

Résistance à la magie : oui

Des piquants acérés jaillissent de la peau du personnage et partent dans toutes les directions. Les créatures situées au sein de l'émanation du sort sont touchées par un nombre de piquants dépendant de leur taille :

Taille de la créature	Nombre de piquants
Très petite (TP) ou inférieure	1
Petite (P)	1d4
Moyenne (M)	2d6
Grande (G)	3d6
Très grande (TG) ou supérieure	4d6

Réduisez le nombre de piquants de moitié pour les victimes qui réussissent leur jet de sauvegarde. Dans ce cas de figure, une créature de taille TP ou inférieure n'est pas touchée.

Chaque piquant inflige 1d6 points de dégâts perforants et se fiche dans la chair de toute créature vivante touchée. Chaque piquant ainsi enfoncé dans le corps du sujet inflige à ce dernier un malus de -1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests. Chacun peut être retiré en toute sécurité au prix d'une action simple et d'un test de Premiers secours (DD 20). En cas d'échec, l'extraction inflige 1d6 points de dégâts.

Composante matérielle : un piquant de porc-épic.

FAVEUR DE LA NATURE

Évocation

Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : animal touché

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En faisant appel au pouvoir de la nature, le personnage confère à l'animal visé un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts.

FEUX PURIFICATEURS

Évocation [feu]

Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Purification 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif ; voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif ; voir description)

La créature que touche le personnage prend feu mais ne subit pas de dégâts. En revanche, elle est désormais capable de blesser ses ennemis à l'aide de ces flammes.

S'il réussit une attaque au corps à corps, le sujet inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Si le défenseur dispose d'une résistance à la magie, celle-ci est applicable.

Les créatures qui entrent en contact avec le sujet sont soumis aux mêmes dégâts, sauf si elles attaquent à l'aide d'une arme pourvue d'une allonge exceptionnelle, comme une pique. Les victimes des *feux purificateurs* doivent réussir un jet

de Réflexes sous peine de prendre feu. En cas d'échec, elles brûlent pendant 1d4 rounds, subissant alors 1d6 points de dégâts de feu par round, sauf si elles réussissent un jet de Réflexes (DD égal à celui du sort ; un jet de sauvegarde par round) ou se jettent dans l'eau (cf. *Prendre feu*, page 302 du *Guide du Maître*).

Le sujet quant à lui subit des dégâts réduits de moitié face aux attaques de feu. Si une telle attaque lui permet déjà de réduire les dégâts de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit aucun dégât si son jet de sauvegarde est couronné de succès.

FLACON DE FUMÉE

Invocation (création)

Niveau : Dru 4, Rôd 3

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Effet : une créature de fumée ressemblant à un cheval

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le personnage exploite la source d'un feu pour créer un panache de fumée qu'il recueille dans une bouteille spéciale. Si cette dernière est ouverte avant la fin du sort, la fumée qui en sort forme une créature constituée de volutes de fumée et rappelant un cheval. Elle ne produit aucun bruit et tout ce qui la touche se contente de la traverser.

Pour monter ce cheval de fumée, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 10)

tout en tenant la bouteille en main. Toute créature qui tente de monter sans le flacon passe tout simplement au travers du cheval. Si le cavalier lâche la bouteille alors qu'il monte le cheval, il passe au travers de la silhouette de fumée ; pour remonter en selle, il lui faut alors tenir de nouveau le flacon, qui lui-même doit être intact. Si la bouteille est cassée, le sort prend fin sur-le-champ et le cavalier (s'il est toujours en selle) tombe au sol.

Le cheval de fumée affiche une vitesse de déplacement de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 72 mètres). Sur ordre du cavalier, le cheval peut laisser dans son sillage un panache de fumée de 1,50 mètre de large et de 6 mètres de haut. Tout vent magique ou au moins violent (50 km/h) dissipe le cheval (et la fumée produite) sur-le-champ. Autrement, le nuage de fumée perdure pendant 10 minutes, en commençant au round où il a été émis. Le fait de lancer ou d'arrêter le nuage de fumée constitue une action libre. La monture et le panache de fumée produit offrent un



Explosion de piquants

camouflage (20 % de chances de rater) aux créatures qui se trouvent derrière eux.

La monture est immunisée contre tous les dégâts et autres attaques, car les objets et sorts matériels la traversent tout simplement. Cependant, elle est incapable d'attaquer.

Le cavalier peut renvoyer le cheval de fumée dans la bouteille, et donc interrompre l'effet du sort, en débouchant cette dernière (action de mouvement) puis en la rebouchant (autre action de mouvement) lors d'un round suivant, une fois la monture enfermée. Si la bouteille est rouverte par la suite, le sort est réactivé et reprend là où sa durée s'était arrêtée. Toutefois, quelle que soit la durée restante, le sort cesse de fonctionner 24 heures après avoir été lancé. S'il est dissipé alors que le flacon est débouché, le sort prend fin.

Focaliseur : une bouteille bouchée et ouvragée d'une valeur minimum de 50 po.

FLAMMES DE LA FOI

Évocation

Niveau : Prê 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : l'arme non magique touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur peut transformer temporairement une arme normale ou de maître en arme magique enflammée. Pendant la

durée du sort, on la considère comme une *arme +1 de feu intense* infligeant +1d6 points de dégâts de feu. Si un coup critique se produit, l'arme inflige +1d10 points de dégâts de feu. Si l'arme s'accompagne d'un multiplicateur de critique de $\times 3$, ces dégâts additionnels se montent à 2d10 points, et à 3d10 points avec un multiplicateur de $\times 4$. Ce sort n'est cumulable ni avec un bonus d'altération, ni avec les propriétés spéciales de *feu* ou de *feu intense*.

Composante matérielle : un morceau de phosphore avec lequel on touche l'arme ciblée.

FLÉAU

Nécromancie

Niveau : Pestilence 7

Composantes : V, G, E, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : longue (120 m +12 m/niveau)

Cible : une créature vivante/niveau, aucune ne devant se situer à plus de 15 m d'une autre

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 magenta, les lésions violettes, les abcès purulents et autres kystes malins sont la source d'une douleur atroce et hautement débilante.

Temple du Soleil de Pélor

Humain prêtre
de niveau 14

Salle fermée à clef [DD 30]
renfermant un trésor
de niveau 12

L'ensemble du temple est *consacré*
et jouit d'un sort de *sanctification*
auquel est lié une *lumière du jour*.

Le prêtre du temple lancera gratuitement *rappel à la vie* et *résurrection* à toute créature décédée en combattant le Mal, mais les suppliants devront alors fournir les composantes matérielles nécessaires.

2 demi-célestes
paladins de niveau 9

Léonal [FP 12]

Une case fait 1,50 mètre de côté

La maladie inflige un affaiblissement temporaire de 1d3 points de Force et de Dextérité par jour, à moins que le sujet 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.

FROID RAMPANT

Transmutation [froid]

Niveau : Dru 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : une créature

Durée : 3 rounds

Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme la sueur du sujet en glace, créant ainsi des cloques sous et sur la peau. Le sort inflige 1d6 points de dégâts de froid cumulatifs par round (1d6 au 1^{er} round, 2d6 au 2^e round et 3d6 au 3^e round). Les victimes n'ont droit qu'à un seul jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié à chaque round.

Focaliseur : un petit verre ou bol en terre d'une valeur minimum de 25 po et rempli de glace, de neige ou d'eau.

FROID RAMPANT SUPRÊME

Transmutation [froid]

Niveau : Dru 7

Durée : voir description

Ce sort est le même que *froid rampant*, mais sa durée présente un 4^e round, au cours duquel il inflige 4d6 points de dégâts. Si le lanceur de sorts est de niveau 15 au moins, un 5^e round inflige 5d6 points de dégâts, et s'il est au moins de niveau 20, un 6^e round inflige 6d6 points de dégâts.

FUREUR VERTUEUSE DES FIDÈLES

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Prê 7, Purification 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Cibles : tous les alliés situés dans un rayonnement de 9 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il jette ce sort, les alliés et compagnons du lanceur sont envahis d'une fureur, voire d'une folie divine, qui améliore sensiblement leurs capacités de combat. Tous ceux qui combattent aux côtés du lanceur 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 bénéficient d'une attaque supplémentaire au corps à corps à chaque round (effectuée avec leur bonus à l'attaque maximal) et d'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.

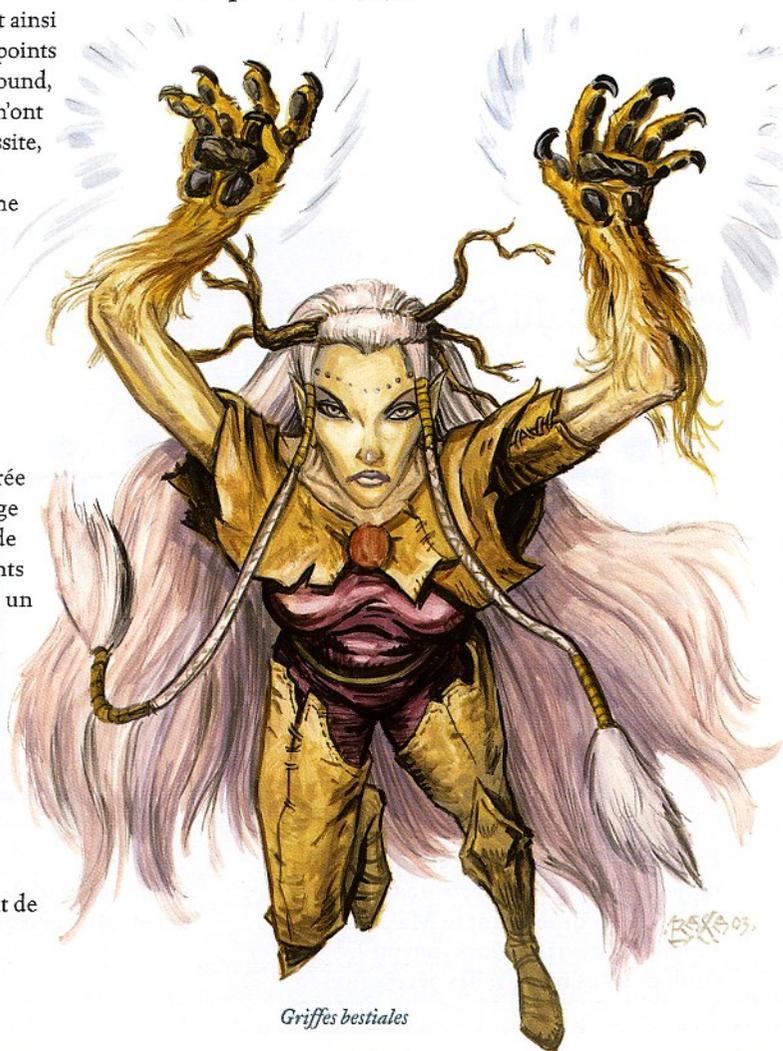
Lorsque le sort prend fin, les alliés du lanceur qui ont été sujets à la totalité des effets de la *fureur vertueuse* sont fatigués (-2 en Force et en Dextérité, incapacité de courir ou de charger) pendant 10 minutes.

GRIFFES BESTIALES

Transmutation

Niveau : Dru 3, Prê 4

Composantes : V, G, M



Griffes bestiales

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Griffes bestiales transforme les mains du lanceur qui sont désormais pourvues de longues griffes recourbées et de puissantes articulations. Elles sont assimilées à des armes de corps à corps tranchantes infligeant 1d6 points de dégâts pour un lanceur de taille M ou 1d6 pour un lanceur de taille P (plus les bonus habituels, comme ceux découlant d'une Force élevée). De plus, elles présentent une zone de critique possible 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 les facultés de lanceur de 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, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : une nuée de rats sanguinaires sur une étendue de 6 m

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 mètres, leur infligeant des dégâts tout en transmettant la fièvre des marais (cf. page 294 du *Guide du Maître*). Si une créature attaquée par la horde ne fait rien d'autre que repousser les rats, elle subit 1d4 points de dégâts à son tour de jeu et a droit à un jet de Vigueur (DD 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 subit 1d4 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, et le jet de Vigueur pour échapper à la contagion s'effectue avec un malus 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 de zone peuvent la forcer à se disperser. Cet événement survient lorsque la nuée a subi par le biais de ce type d'attaques un total de 8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts. 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 12 mètres par round.

HURLEMENT ALIÉNANT

Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Folie 8

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

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 courir en tout sens en hurlant), lui inflige un malus de -4 à la CA et lui interdit l'utilisation d'un bouclier. De plus, le sujet ne peut pas réussir ses jets de Réflexes, sauf sur un résultat de 20 au jet de dé.



Hurlément aliénant

INFESTATION D'ASTICOTS

Nécromancie

Niveau : Dru 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/2 niveaux

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le lanceur infeste la cible de vers. Chaque round, ceux-ci infligent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le sujet a droit à un jet de Vigueur par round pour annuler les dégâts de ce round. Le sort s'achève s'il en réussit ne serait-ce qu'un.

L'infestation peut être réprimée par un sort de *guérison des maladies* ou de *guérison suprême*.

Composantes matérielles : une poignée de mouches mortes et desséchées.

LANGUEUR

Transmutation

Niveau : Dru 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

La créature touchée par ce sort est affaiblie et ralentie. Si elle rate son jet de Volonté, elle est frappée de *lenteur* et est victime d'un malus d'altération en Force cumulatif égal à 1d6-1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (malus minimum de 0, maximum de -10) et par round. Si la Force du sujet tombe en dessous de 1, il est sans défense. L'effet de *lenteur* peut être contré par *rapidité* (et vice versa). Néanmoins, *rapidité* ne contre pas le malus en Force.

LEURRE IMAGINAIRE

Illusion (mirage) [mental]

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)

Résistance à la magie : oui

Le lanceur crée une image irréelle représentant le pire ennemi de la cible en s'insinuant dans le subconscient de celle-ci. Seuls le lanceur et la cible voient la créature imaginaire, sachant qu'elle semble floue aux yeux du lanceur de sorts. Une créature pourvue d'une Intelligence de 3 ou moins s'en prend automatiquement au *leurre imaginaire*, ce qui est

également le cas des créatures plus intelligentes si l'action ne leur paraît pas insensée.

Au prix d'une action de mouvement, le lanceur peut déplacer l'image de 18 mètres maximum dans n'importe quelle direction. Comme elle n'est pas réelle, elle n'est pas affectée par un relief censé ralentir les déplacements (même si le personnage peut volontairement la ralentir peut assurer sa crédibilité). La cible bénéficie d'un jet de Volonté si elle parvient à frapper le leurre ou se trouve dans une case adjacente à celui-ci.

LIEN TÉLÉPATHIQUE MINEUR

Divination [mental]

Niveau : Ens/Mag 3, Prê 3, Pensée 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 9 m

Cibles : le personnage et une créature consentante située dans un rayon de 9 m

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 individu doté d'une valeur d'Intelligence de 6 ou plus. Le lien ne peut être établi qu'avec un sujet consentant et 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.

LIERRE EMPOISONNÉ

Invocation (création)

Niveau : Dru 7

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *bosquet de lierre*. Toutefois, les végétaux ainsi créés sont vénéneux (contact, affaiblissement temporaire de 1d6 Dex/2d6 Dex). Toute créature doit réussir un jet de Vigueur lorsqu'elle entre dans la zone pour la première fois, puis un nouveau 1 minute plus tard. Elle n'a pas à effectuer ce jet chaque fois qu'elle y revient (ou chaque round durant lequel elle y reste). Le jeteur de sorts est immunisé contre le poison du lierre qu'il crée. Enfin, il peut conférer cette immunité à un nombre de créatures égal à son niveau.

LOUP FANTÔME

Invocation (convocation)

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : un loup fantôme convoqué

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque un loup blanc intangible à la mâchoire gelée particulièrement imposante. Il se conforme aux ordres mentaux du lanceur, agissant pour le compte de celui-ci tant qu'il se situe à portée et que le personnage reste concentré.

Le loup fantôme apparaît là où le souhaite le lanceur et agit au tour du personnage. Une fois le sort lancé, il n'est pas nécessaire de conserver une ligne d'effet entre le personnage et la créature, mais le sort s'achève si le loup fantôme sort de la portée du sort.

Loup fantôme. Créature magique (intangible) de taille G ; DV 12d10+48 ; pv 113 ; Init +9 ; VD vol 18 m (bonne) ; CA 25, contact 25, pris au dépourvu 16 ; BBA +12 ; Lutte — ; Att morsure (+21 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) ; Out morsure (+22 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) ; AS présence terrifiante ; Part intangible, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +17, Vig +12, Vol +7 ; For —, Dex 29, Con 18, Int 11, Sag 17, Cha 26.

Compétences et dons. Détection +20, Perception auditive +20 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance.

Présence terrifiante. Les créatures de moins de 12 DV situées dans un rayon de 9 mètres d'un loup fantôme qui passe à l'attaque doivent réussir un jet de Volonté (DD 24) sous peine d'être effrayées pendant 3d6 rounds. Un adversaire réussissant son jet de sauvegarde est immunisé contre la présence terrifiante de ce loup fantôme pendant 24 heures.

Intangible. Le loup fantôme ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50 % de chances de ne pas être affecté par les dégâts issus d'une source tangible (sauf s'ils proviennent d'un effet de force ou d'une arme spectrale). Il peut traverser

les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

MAELSTRÖM D'ÉNERGIE DESTRUCTIVE

Évocation [acide, électricité, feu, froid ou son]

Niveau : Dru 4, Prê 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Zone d'effet : toutes les créatures situées dans un rayonnement de 6 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

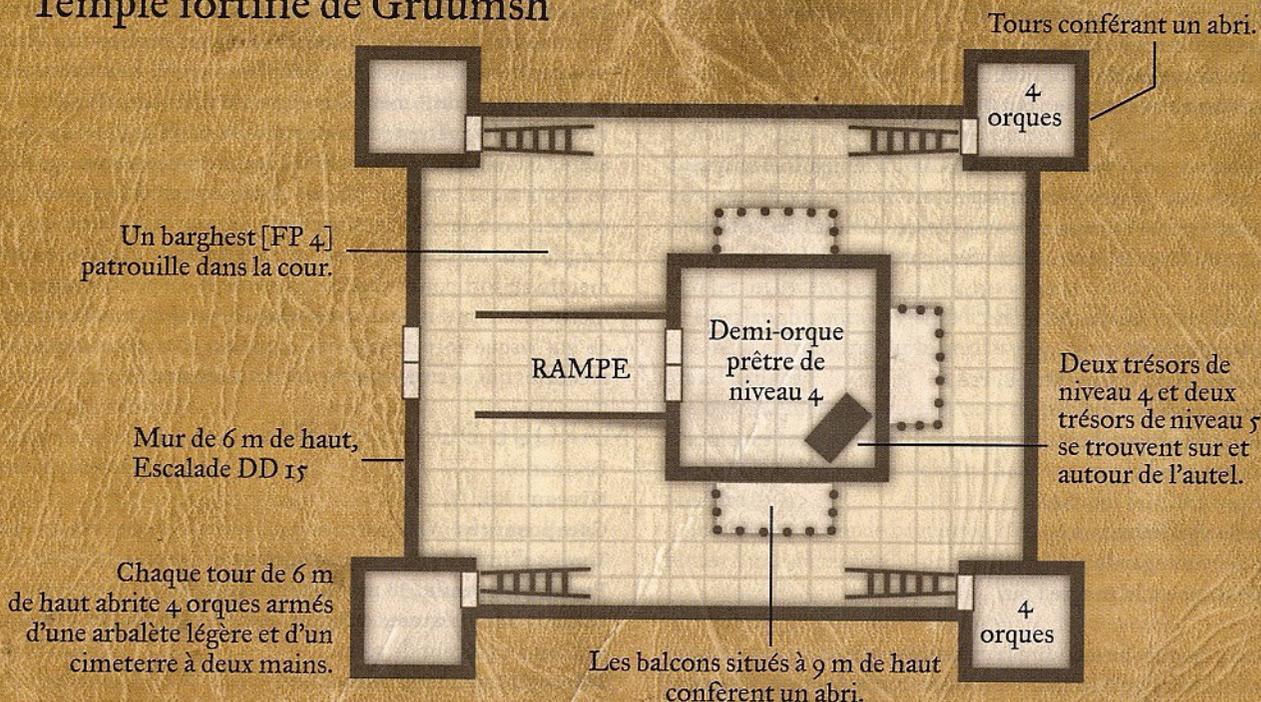
Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsque le personnage lance ce sort, il lui faut choisir une des cinq formes d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou son. L'auteur émet alors un souffle de ce type précis qui inflige 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) aux créatures situées alentour. Si le personnage accepte de subir lui aussi ces dégâts, ceux-ci sont alors multipliés par deux en ce qui concerne les cibles. Il ne bénéficie d'aucun jet de Réflexes, mais sa résistance à la magie s'applique, sans oublier ses résistances et immunités (le cas échéant).

Temple fortifié de Gruumsh



MALÉDICTION DE LA LYCANTHROPIE

Nécromancie

Niveau : Pestilence 6

Composantes : V, G, M, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : humanoïde touché

Durée : permanente (voir description)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Le lanceur peut induire par simple contact une lycanthropie temporaire chez un humanoïde. Si celui-ci rate son jet de sauvegarde, il contracte cette maladie et les symptômes se manifestent dès la pleine lune suivante. 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 petit chien et celle d'un grand ours. La provenance de la composante matérielle détermine l'animal en question (voir la page 181 du *Manuel des Monstres* pour plus de détails sur la lycanthropie).

Composante matérielle : un demi-litre de sang d'un animal.

MALÉDICTION DE LA MALCHANCE

Transmutation

Niveau : Che 2, Prê 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature vivante

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts maudit sa cible pour un temps, lui infligeant un malus de -3 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence. *Malédiction de la malchance* est annulé par tout sort dissipant une *malédiction*.

MALÉDICTION SUPRÊME

Transmutation

Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8, Prê 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : permanente

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- Une valeur de caractéristique est réduite à 1 ou deux valeurs de caractéristique subissent un malus de -6 (1 minimum).

- Malus de -8 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 25 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et le maître du donjon (MD) est libre de les refuser.

La *malédiction suprême* ne peut pas être dissipée. En outre, *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions* ou *souhait limité* ne permettent pas de l'annuler. Toutefois, un sort de *miracle* ou de *souhait* permet de s'en débarrasser. Toute *malédiction suprême* doit s'accompagner d'une condition d'annulation prenant la forme d'une action et spécifiée par le lanceur de sorts. La tâche en question doit être réalisable en un an (encore faut-il s'y mettre sur-le-champ). Par exemple, la condition peut être « tuer le dragon de Castel Azur » ou « gravir la montagne la plus haute du monde ». La victime peut recevoir de l'aide et certains personnages sont capables de lever la malédiction.

MARCHE DES NUAGES

Transmutation

Niveau : Dru 7, Climat 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage crée des coussins gazeux autour des pieds du sujet, ce qui lui permet de marcher sur les nuages. Ces coussins permettent au sujet de se déplacer vers le haut ou vers le bas à la vitesse de 9 mètres, ou bien de voler latéralement à la vitesse de 18 mètres (manœuvrabilité parfaite). Les mouvements latéraux ne sont possibles que si le sujet se trouve déjà au moins à 27 mètres du sol. Pour entrer de nouveau en contact avec le sol, le sujet doit entreprendre une action simple afin de se débarrasser de la substance gazeuse, ce qui met fin au sort pour celui-ci uniquement. Le personnage peut mettre un terme au sort, mais cela affecte alors tous les sujets, ce qui risque fort d'avoir des conséquences pour toutes les créatures qui se trouvent encore dans les airs.

MARQUE DU CHASSEUR

Divination

Niveau : Rôd 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une créature, qui doit compter parmi les ennemis jurés du lanceur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui



Si le *mauvais augure* est couronné de succès, le personnage bénéficie de l'une des trois visions suivantes, dont la durée s'élève à une ou deux secondes.

- **Sécurité.** Le lanceur de sorts n'est pas en danger. S'il poursuit sur la route prévue (ou s'il reste où il se trouve dans le cas où il ne bouge pas depuis un moment), il n'aura affaire à aucun monstre, piège ou défi de taille durant la prochaine heure.
- **Péril.** Le lanceur de sorts va devoir faire face à un défi classique pour un aventurier : des monstres d'une puissance raisonnable, des pièges dangereux et autres dangers durant la prochaine heure.
- **Grand danger.** La vie du lanceur de sorts est en

danger. Il aura certainement affaire à de puissants PNJ ou à des pièges mortels durant la prochaine heure.

En cas d'échec, le personnage obtient l'un des deux autres résultats, déterminé aléatoirement par le MD, sachant que le joueur n'est évidemment pas au courant puisque le jet est effectué secrètement.

Le choix de la vision « correcte » demande un minimum de clairvoyance de la part du MD puisqu'il lui faut deviner les actions que vont entreprendre les PJ et les risques encourus.

Pour ce qui est de la forme exacte que prend le *mauvais augure*, tout dépend si le lanceur de sorts voue un culte à un dieu, vénère la nature ou se range simplement du côté de principes abstraits. Un druide verra une colombe blanche pour la sécurité, un nuage noir en travers du soleil pour un péril et un incendie de forêt pour un grand danger. Un prêtre de Fharlanghn aura la vision d'une route droite pour la sécurité, d'un carrefour pour le péril et d'un pont délabré pour un grand danger.

Contrairement à *augure*, ce sort ne permet pas de répondre à une question précise. Il se contente d'indiquer le niveau de danger probable de la prochaine heure et non la forme qu'il va prendre.

Focaliseur : un jeu de baguettes, d'os ou autres babioles spécifiques d'une valeur de 25 po au moins.

MIASME

Évocation

Niveau : Dru 6, Océan 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

En désignant l'un de ses ennemis jurés du doigt, le lanceur trace une rune luisante que lui seul peut voir. Ses bonus d'ennemi juré augmentent alors de +4 contre l'adversaire portant cette rune.

De plus, la rune enlumine l'ennemi et le lanceur a plus de facilités pour le toucher. Le sujet d'une *marque du chasseur* ne bénéficie d'aucun bonus d'abri à la CA (sauf s'il jouit d'un abri total) contre le lanceur, et son camouflage ne lui confère aucune chance d'être raté (sauf s'il s'agit d'un camouflage total). Les autres effets conférant une chance d'être raté (comme l'intangibilité) fonctionnent normalement.

Composante matérielle : un bout de peau ou d'os issu du type d'ennemi juré correspondant.

MAUVAIS AUGURE

Divination

Niveau : Dru 1, Prê 1, Libération 1

Composantes : V, F

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : instantanée

Une courte prière donne au personnage (et à lui seul) une idée de la dangerosité de son avenir immédiat. Selon son environnement et le chemin qu'il est censé emprunter, le personnage reçoit l'une des trois visions suivantes : sécurité, péril ou grand danger.

Le personnage a 70 % de recevoir une réponse précise, +1 % par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 90 %). Bien entendu, le MD effectue le jet en secret.

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : une créature vivante
Durée : 3 rounds/niveau
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le sort remplit la bouche et la gorge du sujet à l'aide d'un gaz irrespirable, et celui-ci ne peut que tousser et crachoter. Par contre, il peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Constitution, mais il doit ensuite effectuer un test de Constitution par round (DD 10 + 1 par succès déjà obtenu). En cas d'échec (ou s'il cesse de retenir son souffle), le sujet sombre dans l'inconscience (0 pv). Lors du round suivant, le sujet se retrouve à -1 pv et est mourant. Au troisième round, il suffoque (cf. *L'asphyxie*, page 302 du *Guide du Maître*).

MONTURE DU VOYAGEUR

Transmutation
Niveau : Che 1, Dru 1, Pal 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible/effet/zone d'effet : animal ou créature magique touché
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort augmente les capacités de déplacement sur longue distance de la monture aux dépens de ses facultés de combat.

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +3 mètres en vitesse de déplacement et il peut se déplacer en mode footing sans subir de dégâts ou être fatigué tant que le sort fait effet. Cependant, la monture ne porte plus d'attaques. Elle emmène volontiers son cavalier au combat, mais elle ne se sert pas de ses armes naturelles tant que dure le sort.

NUÉE D'OTYUGHS

Invocation (création)
Niveau : Pestilence 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : trois otyughs ou plus, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m d'un autre
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 (cf. page 211 du *Manuel des Monstres*). Ces monstres servent 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 assignés 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.

ODORAT

Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts confère à la cible un fantastique odorat, comparable au pouvoir du même nom de certains monstres. Ce pouvoir lui permet de détecter les ennemis approchant, de dénicher des adversaires dissimulés et de suivre des pistes à l'odeur. Les créatures dotées du pouvoir d'odorat identifient aussi facilement les odeurs que les humains reconnaissent les images.

Grâce à son odorat, la créature peut détecter tout adversaire située dans un rayon de 9 mètres. Si cet ennemi est au vent, la portée passe à 18 mètres. S'il est sous le vent, elle descend à 4,50 mètres. En ce qui concerne les odeurs fortes, comme la fumée ou les ordures pourries, il faut doubler ces portées. Pour les odeurs particulièrement imposables, comme la puanteur d'un putois ou d'un troglodyte, multipliez ces portées par trois.

Quand une créature sent une odeur, elle ne sait pas précisément d'où celle-ci vient. Elle sait seulement que quelqu'un se trouve dans les environs. La créature peut tout de même entreprendre une action de mouvement pour déceler la direction de l'odeur. Si elle se trouve à moins de 4,50 mètres de la source, la créature la remarque sur-le-champ.

Une créature douée du pouvoir d'odorat est capable de suivre une piste au flair. Mais pour trouver ou suivre une telle piste, il lui faut réussir un test de Sagesse. Le DD d'une piste fraîche s'élève à 10 (quelle que soit la surface renfermant l'odeur). Suivant l'intensité de l'odeur de la proie, le nombre de créatures suivies et l'âge de la trace, il est nécessaire d'augmenter ou de réduire ce DD. Pour chaque heure passée entre le passage de la proie et celui du traqueur, le DD augmente de 2 points. Pour le reste, reportez-vous aux règles régissant le don Pistage. Les créatures suivant une piste à l'aide de leur flair ne sont pas victimes des conditions de surface et de la mauvaise visibilité.

Composantes matérielles profanes : une cuillerée de moutarde, quelques grains de poivre et une goutte de sueur.

ŒIL DE FAUCON

Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de voir parfaitement bien de très loin. Le facteur de portée des armes à projectiles augmente de 50 % et le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +5 aux tests de Détection.

ORAGE DE FUREUR ÉLÉMENTAIRE

Invocation (convocation)

Niveau : Dru 8

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Effet : nuage menaçant de 12 m de rayon à 60 m au-dessus du sol

Durée : concentration (4 rounds maximum) (T)

Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : oui

Ce sort crée un nuage noir et menaçant qui se tient au-dessus des ennemis du lanceur, les frappant d'un ensemble d'effets issus des plans élémentaires. Une fois créé, l'orage de fureur élémentaire frappe la zone située en dessous d'une tempête (cf. pages 94 et 95 du *Guide du Maître*). Les attaques à distance y sont impossibles et toutes les créatures doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être emportées si elles sont de taille P ou inférieure, renversées si elles sont de taille M ou simplement stoppées si elles sont de taille G ou supérieure. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, les créatures volantes sont repoussées dans une direction choisie au hasard : de 1d6 × 1,50 mètre si elles sont de taille G ou supérieure, de 1d6 × 3 mètres si elles sont de taille M, et de 2d6 × 3 mètres si elles sont de taille P ou inférieure. Les sorts lancés dans la zone sont perdus, sauf si leur auteur réussit un test de Concentration (DD égal au DD de l'orage de fureur élémentaire + niveau du sort).

Si le lanceur ne maintient pas sa concentration une fois le sort lancé, celui-ci s'achève. Par contre, s'il reste concentré, le sort génère les effets suivants à chaque round, chacun devenant effectif à son tour de jeu. Au prix d'une action de mouvement (entreprise en plus de l'action simple nécessaire à la concentration), le lanceur peut déplacer le nuage de 12 mètres dans la direction de son choix.

2^e round. De grosses pierres tombent du ciel, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).

3^e round. Une averse diluvienne éteint les flammes non protégées et a 50 % de chances de moucher celles qui le sont. La pluie réduit la visibilité à 1,50 mètre et les déplacements de moitié.

4^e round. Des flammes criblent la zone située sous le nuage, infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (Réflexes, demi-dégâts).

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Effet : un ours fantôme convoqué

Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *loup fantôme*, si ce n'est que le lanceur invoque un ours intangible pourvu d'un rugissement redoutable.

Ours fantôme. Créature magique (intangible) de taille TG ; DV 14d10+48 ; pv 113 ; Init +9 ; VD vol 18 m (bonne) ; CA 25, contact 25, pris au dépourvu 16 ; BBA +14 ; Lutte — ; Att griffes (+23 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) ; Out 2 griffes (+23 contact au corps à corps, 2d6 plus 3d6 froid) et morsure (+21 corps à corps, 2d8 plus 3d6 froid) ; AS rugissement terrifiant ; Part intangible, vision dans le noir (18 m) ; AL N ; JS Réf +17, Vig +13, Vol +7 ; For —, Dex 29, Con 20, Int 11, Sag 17, Cha 28.

Compétences et dons. Détection +20, Perception auditive +20 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Attaques réflexes, Esquive, Souplesse du serpent.

Rugissement terrifiant. L'ours fantôme peut produire un hurlement effrayant tous les 1d4 rounds. À l'exception du lanceur de sorts, toutes les créatures situées dans un rayon de 36 mètres doivent réussir un jet de Volonté (DD 26) sous peine d'être effrayées pendant 3d6 rounds. En cas d'échec, celles qui se trouvent dans un rayon de 9 mètres sont paniquées (et non effrayées).

Intangible. L'ours fantôme ne peut être touché que par les autres entités intangibles, les armes magiques, les sorts et les pouvoirs magiques ou surnaturels. Il a 50 % de chances de ne pas être affecté par les dégâts issus d'une source tangible (sauf s'ils proviennent d'un effet de force ou d'une arme spectrale). Il peut traverser les objets solides à volonté, mais pas les effets de force. Ses attaques traversent, sans en tenir compte, l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier normalement de leur bonus de parade et de celui qu'elles doivent éventuellement à un effet de force. Il se déplace dans un silence total et ne peut pas être entendu à l'aide de tests de Perception auditive, sauf s'il fait volontairement du bruit.

PACTE DE REGAIN

Invocation (guérison)

Niveau : Prê 7, Pactes 7

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : permanente jusqu'à déclenchement

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de nouer un pacte entre la cible et un dieu. Ce dernier use alors de son énergie divine pour débarrasser le sujet des afflictions qui le frappent.

Une fois le sort lancé, le pacte reste en sommeil jusqu'à ce que la cible soit victime de l'un des effets suivants : affaiblissement temporaire de caractéristique, aveuglement, *confusion*, hébètement, éblouissement, assourdissement, maladie, épuisement, fatigue, *débilité*, aliénation mentale, nausée, fièvre, étourdissement ou empoisonnement. Un round après avoir été affecté par l'un des effets précédents, le *pacte de regain* est mis en œuvre et le sujet bénéficie d'un sort de *guérison suprême* (au niveau de lanceur de sorts du pacte).

Une même créature ne peut être la cible que d'un seul *pacte de regain* à la fois. Le fait d'en lancer un nouveau sur un sujet qui en a déjà conclu un annule le premier.

Coût en PX : 500 PX.

PACTE DE VIGUEUR

Évocation

Niveau : Prê 5, Pactes 5

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : permanente jusqu'à déclenchement, puis 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de conclure un accord entre la cible et un dieu. Ce dernier lui offre alors sa protection en cas de nécessité.

Une fois le sort lancé, le pacte reste en sommeil jusqu'à ce que la cible perde la moitié de ses points de vie au moins. À ce moment-là, le sujet bénéficie de 5 points de vie temporaires par niveau de lanceur de sorts, d'une réduction des dégâts (5/magie) et d'un bonus de chance de +4 aux jets de sauvegarde. Tous ces avantages disparaissent une fois le sort achevé.

Coût en PX : 250 PX.

PACTE DU ZÉLOTE

Évocation

Niveau : Prê 6, Compétition 6, Pactes 6

Composantes : V, G, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante et consentante touchée

Durée : permanente jusqu'à déclenchement, puis 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de nouer un pacte entre un dieu et la cible. Cette dernière use alors de sa puissance divine pour anéantir ses ennemis.

Une fois le sort lancé, le pacte reste en sommeil jusqu'à ce que la cible frappe un adversaire dont l'alignement est strictement opposé à celui de la divinité. Le sujet bénéficie d'un bonus de +4 à l'attaque, inflige des dégâts doublés et confirme automatiquement les critiques jusqu'au terme du sort. En outre, les attaques au corps à corps du sujet sont affublées des registres d'alignement correspondant à ceux du dieu avec lequel le pacte a été conclu. S'il en est capable, le sujet doit attaquer les ennemis présentant un alignement opposé à

chaque round. Parmi toutes les créatures présentes dans un rayon de 18 mètres, le sujet est conscient de celles qui ont un alignement opposé (comme s'il avait lancé le sort de détection adéquat).

Si le lanceur noue un pacte avec une divinité parfaitement neutre, comme Obad-Hai, choisissez un alignement parmi la liste qui suit qui déclenchera le sort : loyal bon, loyal mauvais, chaotique mauvais ou chaotique bon.

Une même créature ne peut être la cible que d'un seul *pacte du zélate* à la fois. Le fait d'en lancer un nouveau sur un sujet qui en a déjà conclu un annule le premier.

Coût en PX : 500 PX.

PACTE MORTEL

Nécromancie [Mal]

Niveau : Prê 8, Pactes 8

Composantes : V, G, M, FD, PX

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée et consentante

Durée : permanente jusqu'à utilisation

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort permet à la cible de conclure un accord avec le dieu du prêtre afin que ce dernier la ramène à la vie si elle est tuée.

Au moment où ce sort est lancé, la cible perd définitivement 2 points de Constitution. En échange, si elle meurt, plusieurs sorts prennent effet. Premièrement, la cible est téléportée en lieu sûr, comme si elle profitait d'un *mot de rappel*. Deuxièmement, elle est ressuscitée d'entre les morts, comme si on lui avait lancé un *rappel à la vie*, avec la perte habituelle d'un niveau. Enfin, elle bénéficie d'un sort de *guérison suprême*. Elle ne regagne pas les 2 points de Constitution en revenant de l'au-delà.

Si le *rappel à la vie* ne peut ramener la cible d'entre les morts (par exemple, si elle a été désintégrée, si elle est morte de vieillesse, etc.), le *pacte mortel* ne peut la ressusciter. Si le sort est dissipé avant que la cible ne meure, elle n'en regagne pas pour autant les 2 points de Constitution perdus.

Composante matérielle : un diamant d'une valeur de 500 po au moins.

Coût en PX : 250 PX.

PAVILLON DE GRANDEUR

Invocation (création)

Niveau : Création 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : pavillon extradimensionnel, jusqu'à 5 cubes de 3 m de côté (F), plus festin pour 12 créatures/niveau

Durée : 1 jour/niveau (T) plus 12 heures (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Le lanceur invoque une somptueuse tente pourvue d'une entrée dans le plan où le sort est lancé. Cette entrée prend la

forme d'un léger miroitement, de 3 mètres de large sur 4,50 mètres de haut. Seules les créatures désignées par le lanceur peuvent y entrer. Du reste, l'entrée est close et invisible quand le personnage se trouve à l'intérieur. Toutefois, il peut l'ouvrir depuis l'intérieur quand bon lui semble. Une fois l'entrée franchie, les intéressés se retrouvent sous une tente spacieuse aux couleurs du culte du prêtre. La luminosité varie entre celle du jour et de la nuit, et la température y est comprise entre 4° et 32°, au choix du lanceur au moment où il jette le sort.

Le pavillon est somptueusement décoré et renferme suffisamment de nourriture pour sustenter 12 créatures par niveau de lanceur de sorts. Tout individu passant 1 heure entière à manger en ce lieu bénéficie d'un effet identique à celui de *festin des héros*. Enfin, tant qu'elles restent sous le pavillon, les créatures voient leurs blessures guérir au double du rythme habituel (ce qui n'inclut pas la guérison accélérée et la régénération).

PAYSAGE D'OMBRE

Illusion (ombre)

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : longue (120 m +12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 1,5 kilomètre de rayon centrée sur un point dans l'espace

Durée : 1 jour/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)

Résistance à la magie : oui

En imprégnant les alentours d'une puissance issue du plan de l'Ombre, le lanceur rend son environnement plus sauvage et dangereux.

L'effet précis du sort dépend du milieu naturel dans lequel il est lancé.

Déserts. Paysage d'ombre fait du désert un lieu où nul ne se rend de bon cœur. La température moyenne augmente de 15°, ou baisse de 15° si le désert est en réalité une toundra (cf. *La chaleur* et *Le froid* pages 302 et 304 du *Guide du Maître*). Toutes les heures, une tempête de sable le parcourt (il s'agit d'une tempête de neige dans le cas de la toundra).

Forêts. Une forêt frappée par un sort de paysage d'ombre est un lieu terrifiant où la voûte de feuillage pourrissant empêche la lumière du soleil d'atteindre le sol et où les arbres sont étrangement difformes. Les espaces occupés par des broussailles légères sont désormais remplis de broussailles épaisses. Du reste, les espaces occupés par des broussailles épaisses accrochent les voyageurs comme si on leur avait lancé un sort d'*enchevêtrement* (Réflexes, partiel ; DD égal à celui du sort de paysage d'ombre).

Collines. Même les collines à pente douce sont perfides sous l'influence de paysage d'ombre. Les broussailles se transforment en broussailles épaisses et les pentes semblent plus raides que ne le laissent penser leur élévation. Il faut utiliser deux cases de déplacement pour parcourir une case de pente douce, et quatre cases de déplacement pour parcourir une case de pente raide. Les à-pic sont parcourus de surplombs et constitués de roche friable. Il faut réussir un test d'Escalade (DD 25) pour les gravir ou les descendre.

Marécages. Ce type de terrain semble plus marécageux et sinistre encore. La moitié des cases de broussailles se transforment en cases de sables mouvants (cf. page 88 du *Guide du Maître*).

Montagnes. Les montagnes prennent la forme de pics accidentés et de pentes glissantes, le tout parsemé de vents hurlants. Pour franchir à-pic et gouffres, il faut réussir un test d'Escalade (DD 25). Les créatures qui ratent leur test d'Escalade ou font beaucoup de bruit ont 10 % de chances de déclencher une avalanche (cf. page 90 du *Guide du Maître*). Les effets de l'altitude empirent d'une catégorie : les régions situées à moins de 1 500 mètres d'altitude sont considérées comme comprises entre 1 500 et 4 500 mètres, et tout ce qui se trouve à plus de 1 500 mètres d'altitude est considéré comme situé à plus de 4 500 mètres.

Plaines. Seuls les prés sont modifiés par le sort, mais il s'agit de vastes surfaces parsemées de buissons denses où les orages et les tornades sont monnaie courante. La moitié des cases occupées par des broussailles (légères ou épaisses) accrochent les voyageurs comme si on leur avait lancé un sort d'*enchevêtrement* (Réflexes, partiel ; DD égal à celui du sort de paysage d'ombre).

Souterrains. Les donjons classiques ne sont pas affectés par le sort, à l'inverse des cavernes naturelles. Pour entrer dans une case de sol en pierre naturelle, il faut utiliser 4 cases de déplacement. Les stalagmites recouvrent 10 % de l'espace au sol disponible.

En plus des effets liés au terrain, le sort aggrave le climat qui sévit dans la zone d'effet. Lorsque vous déterminez aléatoirement le climat en usant de la Table 3-23 du *Guide du Maître* (ou d'une table similaire propre à la région), lancez deux fois les dés et conservez le résultat le plus élevé. En plaines, lancez trois fois les dés et conservez le résultat le plus élevé. Ne déterminez pas aléatoirement le climat en souterrain.

Le lanceur du sort ne tient pas compte des effets liés au terrain (enchevêtrement, déplacement ralenti, altitude, DD d'Escalade accrûs, etc.). De plus, quand il jette paysage d'ombre, il peut désigner jusqu'à une créature tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. Celles-ci ne seront pas victimes des effets liés au terrain engendrés par le sort, mais elles n'en seront pas moins sujettes au mauvais temps.

Le lanceur a également l'option de désigner des animaux, plantes ou créatures magiques originaires de la zone d'effet du sort qui deviennent les gardiens d'ombre des lieux. Il peut ainsi choisir 1 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts, répartis comme bon lui semble. Par exemple, un druide de niveau 20 peut reporter son choix sur deux sylvaniens (7 DV chacun) et un loup sanguinaire (6 DV). Tant que les gardiens d'ombre restent dans la zone d'effet du sort, ils ont une attitude amicale à l'égard du lanceur et des voyageurs désignés par celui-ci (cf. paragraphe précédent). Les gardiens d'ombre acquièrent également les particularités suivantes : résistance au froid (10), vision dans le noir (18 m), réduction des dégâts (5/magie), esquive totale et vision nocturne. Si la créature possède déjà l'une de ces particularités, utilisez la valeur la plus avantageuse.

PERCEPTION DE LA NATURE

Nécromancie

Niveau : Dru 0, Rôd 1

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : quart de cercle partant du lanceur de sorts et s'étendant jusqu'à l'extrémité de la portée

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Ce sort est identique à *perception de la mort*. Toutefois, il ne fonctionne qu'à l'égard des animaux et des plantes. En outre, il permet au jeteur de sorts de saisir tout un ensemble de renseignements au sujet de cette faune et de cette flore (les plantes sont-elles en manque d'eau ? Les animaux sous-alimentés ? etc.).

PERCEPTION DU CLIMAT

Divination

Niveau : Prê 4, Dru 3

Composantes : V, G, 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 centré sur le lanceur de sorts

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 surnaturelles 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.)

POURSUIVANT IMPLACABLE

Divination

Niveau : Che 4, Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 minute

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : 1 heure/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

À l'aide de ce sort, le personnage se transforme en traqueur infailible, parfaitement conscient de l'emplacement de sa proie dès qu'elle se déplace. Ce sort lui révèle la direction et la distance le séparant de celle-ci quand elle achève son tour à plus de 3 mètres de l'endroit où elle l'a commencé.

Le DD du jet de sauvegarde contre cette divination dépend de la relation qu'entretiennent le chasseur et son gibier. Ainsi, on y ajoute le bonus d'ennemi juré du premier (le cas échéant).

Dès lors que le personnage parvient à verrouiller la cible, il sait précisément où elle se trouve tant qu'elle se déplace dans

le même plan d'existence. Si elle vient à le quitter, le sort lui précise le nom du plan dans lequel elle s'est rendue. Le sort n'offre alors plus la moindre information jusqu'à ce que les deux protagonistes se retrouvent dans le même plan, auquel cas *poursuivant implacable* reprend son cours.

PRÉCISION BÉNIE

Divination

Niveau : Che 2, Pal 2, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m

Zone d'effet : étendue de 18 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Ce sort confère un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque à distance effectués par les alliés du lanceur de sorts situés au sein de l'étendue.

RACINES INÉBRANLABLES

Transmutation

Niveau : Dru 9

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible/effet/zone d'effet : créature consentante touchée

Durée : 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les membres inférieurs de la cible se transforment en racines épaisses qui s'ancrent au sol et confèrent des capacités de guérison. (Si la créature n'est pas en contact avec le sol, le sort n'a aucun effet.)

Pendant la durée du sort, le sujet ne peut sortir de son espace occupé et aucun effet ne saurait l'en déloger (ce qui inclut bousculades, renversements, sorts comme *main impérieuse de Bigby* et effets dont la force est inférieure à celle d'un tremblement de terre d'envergure). Ce genre de tentative échoue alors automatiquement. Si une tentative de renversement est effectuée contre le sujet, ce dernier doit bloquer et non éviter la manœuvre. Le sujet remporte automatiquement le test visant à stopper le renversement et a le droit d'effectuer un test de Force (opposé au test de Force ou de Dextérité de l'assaillant) pour mettre son adversaire à terre.

Les racines tirent leur vigueur du sol. Le sujet récupère ainsi jusqu'à 30 points de vie par round, les poisons qui l'affectent sont automatiquement neutralisés et il est débarrassé de ses niveaux négatifs (comme s'il profitait d'un sort de *restauration*). Enfin, le sujet bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de Vigueur et de Volonté, mais il subit dans le même temps un malus de -4 aux jets de Réflexes.

RAFALE DE PLUIE

Évocation (eau)

Niveau : Dru 2, Océan 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 30 mètres de rayon

Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Des nuages s'amoncellent et une forte pluie se met à tomber. Cette averse réduit les portées de visibilité de moitié, infligeant ainsi un malus de -4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle éteint automatiquement les flammes sans protection et a 50 % de chances de moucher les autres. Les attaques à distance et tests de Perception auditive sont victimes d'un malus de -4.

Ce sort n'a aucun effet en intérieur, dans un souterrain, sous l'eau ou sous un climat désertique. Une fois le sort achevé, l'eau s'évapore dans les 10 minutes. Enfin, l'eau ainsi créée n'étanche pas la soif et ne nourrit pas les plantes.

RAGE TEMPÊTE

Transmutation [électricité]

Niveau : Dru 8, Prê 8

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/ niveau (T)

Le jeteur de sorts charge les pouvoirs du vent et de la tempête de le déplacer, de le protéger et d'attaquer ses ennemis. Il bénéficie d'un sort de *vol* et est protégé de



toutes parts comme s'il était enveloppé par un *mur de vent*. Le jeteur de sorts n'est plus affecté par les vents naturels et magiques (comme un ouragan ou une *bourrasque*). Il lui est donc possible de tenir sa position et les effets hostiles de vents puissants ne sauraient l'affecter (il ne lui est par exemple pas nécessaire d'effectuer de test de Concentration).

Enfin, les yeux du jeteur de sorts peuvent lancer des éclairs. Le niveau de lanceur de sorts du personnage fixe le nombre de d6 d'éclairs que le jeteur de sorts peut ainsi créer (jusqu'à un maximum de 20d6). Il est alors possible de les utiliser en même temps ou de répartir les d6 sur plusieurs rounds. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut lancer un éclair infligeant 8d6 points de dégâts au cours d'un round, puis un autre à 8d6 durant le suivant, ou encore seize éclairs étalés sur 16 rounds différents (chacun infligeant alors 1d6 points de dégâts

Racines inébranlables



d'électricité). Mais il peut aussi lancer un seul et unique éclair infligeant 16d6 points de dégâts. Chaque éclair n'affecte qu'une créature. Quels que soient les dégâts qu'il inflige, sa portée est de 30 mètres.

Le fait de lancer un tel éclair est une action simple, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et nécessite que le jeteur de sorts effectue une attaque de contact à distance (le jeteur de sorts bénéficie d'un bonus au jet d'attaque de +3 si l'adversaire porte une armure en métal ou s'il porte beaucoup de métal).

RAYONS D'ENSORCELLEMENT

Enchantement [mental]

Niveau : Folie 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation :

1 action simple

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 confère au lanceur le pouvoir d'effectuer une attaque de rayon par round. Il s'agit d'une attaque qui frappe d'hébètement 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 se déplacer, de lancer des sorts, de faire appel à ses pouvoirs mentaux, etc.

RAZ-DE-MARÉE

Évocation [eau]

Niveau : Dru 6, Océan 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cibles : une ou plusieurs créatures situées dans un rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

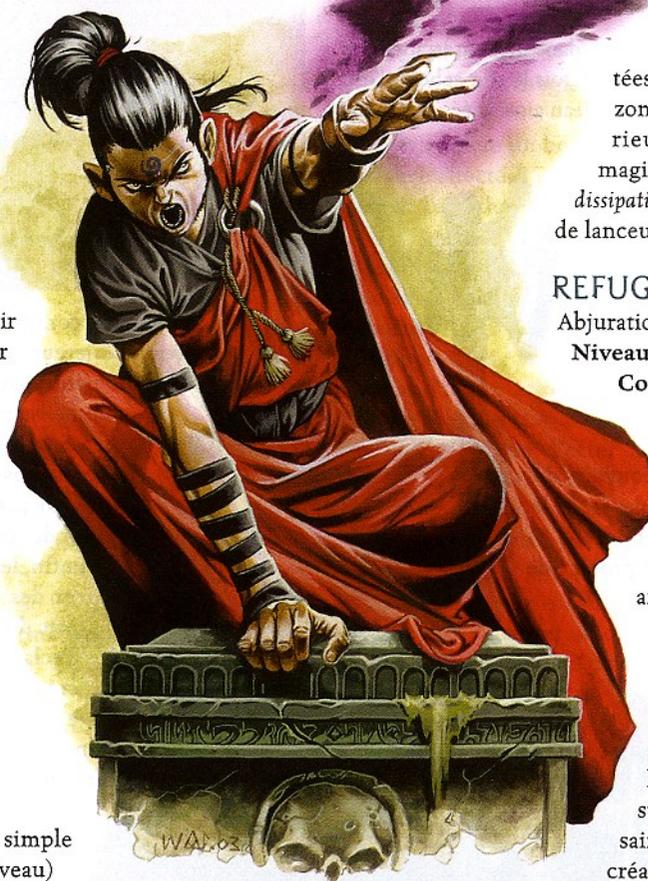
Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une gigantesque vague d'eau qui s'abat sur une ou plusieurs cibles situées à portée. S'il n'y a aucune étendue d'eau naturelle de bonne taille à portée (rivière, lac ou océan), le sort ne peut affecter qu'une cible. Par contre, s'il existe un tel corps d'eau, le sort produit un rayonnement centré sur un point désigné par le personnage. Dans les deux cas, l'eau inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 7d8) à la cible ou aux créatures présentes dans la zone d'effet.

De plus, les sujets sont victimes d'une attaque de bousculade, ce qui les oblige à effectuer un test de Force opposé contre la vague. Cette dernière a une Force effective de 16 et on considère qu'elle est de taille M (Force 20 et taille G si une source d'eau importante est présente). Le personnage choisit la direction que prend la vague lors de l'incantation. Les créatures qui perdent le test de Force opposé sont repoussées de 1,50 mètre, +1,50 mètre par tranche de 5 points de marge d'échec. Une

vague s'élevant depuis un corps d'eau peut parfaitement repousser les victimes dans les flots.

La vague éteint les torches, les feux de camp, les lanternes exposées et autres flammes portées par la cible ou situées dans la zone d'effet et de taille G ou inférieure. Si l'eau frappe un feu magique, celui-ci est victime d'une dissipation de la magie jetée au niveau de lanceur de sorts du personnage.



Rayons d'ensorcellement

REFUGE SACRÉ

Abjuration [Bien]

Niveau : Pal 4

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur protège une créature en l'enveloppant d'un linceul d'énergie sacrée. Le sujet bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 à la CA. De plus, la créature ne perd plus son éventuel bonus de Dextérité à la CA lorsqu'elle est prise au dépourvu.

Le lanceur est conscient de l'état de la cible, comme s'il lui avait lancé *rappor*t, et il n'a pas besoin de la toucher pour la faire profiter de son pouvoir d'imposition des mains. Le lanceur n'en doit alors pas moins entreprendre une action simple, mais il peut y avoir recours quelle que soit la distance le séparant du sujet (tous deux doivent néanmoins se trouver dans le même plan d'existence).

RÉSISTANCE À LA MAGIE DE GROUPE

Abjuration

Niveau : Prê 7

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à une créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre
Durée : 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures visées acquièrent une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts. Répartissez la durée entre tous les sujets.

Pour affecter une créature pourvue d'une résistance à la magie à l'aide d'un sort, le jeteur de sorts doit réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le résultat devant être supérieur ou égal à la résistance à la magie de la cible). Au prix d'une action simple, une créature pourvue d'une résistance à la magie peut volontairement choisir de ne pas être protégée pour jouir des effets d'un sort inoffensif.

RÉSURGENCE

Abjuration
Niveau : Che 1, Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature touchée
Durée : instantané
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

En posant les mains sur une créature et en murmurant une courte prière, le lanceur convainc les puissances d'en haut d'offrir une seconde chance à l'un de ses alliés. La cible de *résurgence* peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre un sort, pouvoir magique ou pouvoir surnaturel en cours, comme *domination*, l'instabilité corporelle d'un chaosien ou l'effet de fièvre (mais pas les dégâts) de *ténèbres maudites*. Si la cible de la *résurgence* subit plusieurs effets magiques, elle ne retient son jet de sauvegarde que pour l'un d'eux, au choix. Si le sujet réussit le nouveau jet de sauvegarde qui lui est octroyé, l'effet prend fin sur-le-champ. La *résurgence* ne restitue aucun point de vie et ne soigne pas les affaiblissements temporaires de caractéristique, mais elle met un terme aux états préjudiciables tels que secoué, fatigué ou nauséux provoqués par le sort, le pouvoir magique ou le pouvoir surnaturel.

Si le sort, pouvoir magique ou pouvoir surnaturel n'autorise pas de jet de sauvegarde (comme *mot de pouvoir étourdissant*), *résurgence* n'est d'aucun secours.

RÉSURGENCE DE GROUPE

Abjuration
Niveau : Che 3, Pal 3, Prê 4
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : une créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Ce sort fonctionne sur le même principe que *résurgence*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures. La *résurgence de groupe* confère un second jet de sauvegarde contre un sort ou pouvoir

choisi par le personnage. Si trois de ses alliés sont victimes de la *décharge mentale* d'un flagelleur mental et que deux autres ont été transformés en crapaud par des sorts de *métamorphose funeste*, le personnage doit donc faire son choix entre les deux pouvoirs.

RETOUR MACABRE

Invocation (guérison)
Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : allié défunt touché
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le jeteur de sorts touche un allié mort depuis peu et le ramène temporairement à la vie afin qu'il poursuive le combat. La cible ne doit pas être morte depuis plus de 1 round/niveau de lanceur de sorts. Le sort fonctionne sur le même principe que *rappel à la vie*, mais le sujet ne perd pas de niveau et possède la moitié de son total de points de vie normal. Il est bien vivant (et pas mort-vivant) et peut être soigné normalement. Toutefois, il meurt au moment même où le sort s'achève. Tant que le sujet se trouve sous l'effet de ce sort, il n'est pas affecté par les sorts *résurrection* et *rappel à la vie*.

Enfin, le sujet bénéficie d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests contre la créature l'ayant terrassé.

RONCES

Transmutation
Niveau : Dru 2, Prê 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : l'arme touchée, qui doit être en 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. Elle bénéficie d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et ses dégâts sont majorés de 1 point par niveau du lanceur (jusqu'à un maximum de +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 donc pas être la cible de *ronces*.

Composante matérielle : une petite épine.

RUDOIEMENT

Évocation [son]
Niveau : Prê 4, Purification 4
Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, demi-dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de réprimander verbalement ses ennemis. Clamant bien haut les préceptes de son dieu vis-à-vis des autres alignements, le lanceur 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. *Rudolement* n'a néanmoins aucune prise sur les créatures dépourvues de capacités auditives. Les ennemis qui partagent l'alignement du lanceur sont assourdis 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 lanceur (loyal bon contre neutre bon, par exemple) encaissent 1 point de dégât par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10). Enfin, ceux dont l'alignement est éloigné de deux crans ou plus de celui du lanceur subissent 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d4). Un jet de Vigueur est autorisé. Il réduit de moitié les dégâts infligés par le *rudolement* en cas de réussite.

RUPTURE D'ENTRAVES

Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9, Libération 9
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : 54 m
Zone d'effet : rayonnement de 54 m de rayon centré sur le lanceur de sorts
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 *lenteur*. 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 sorts*).



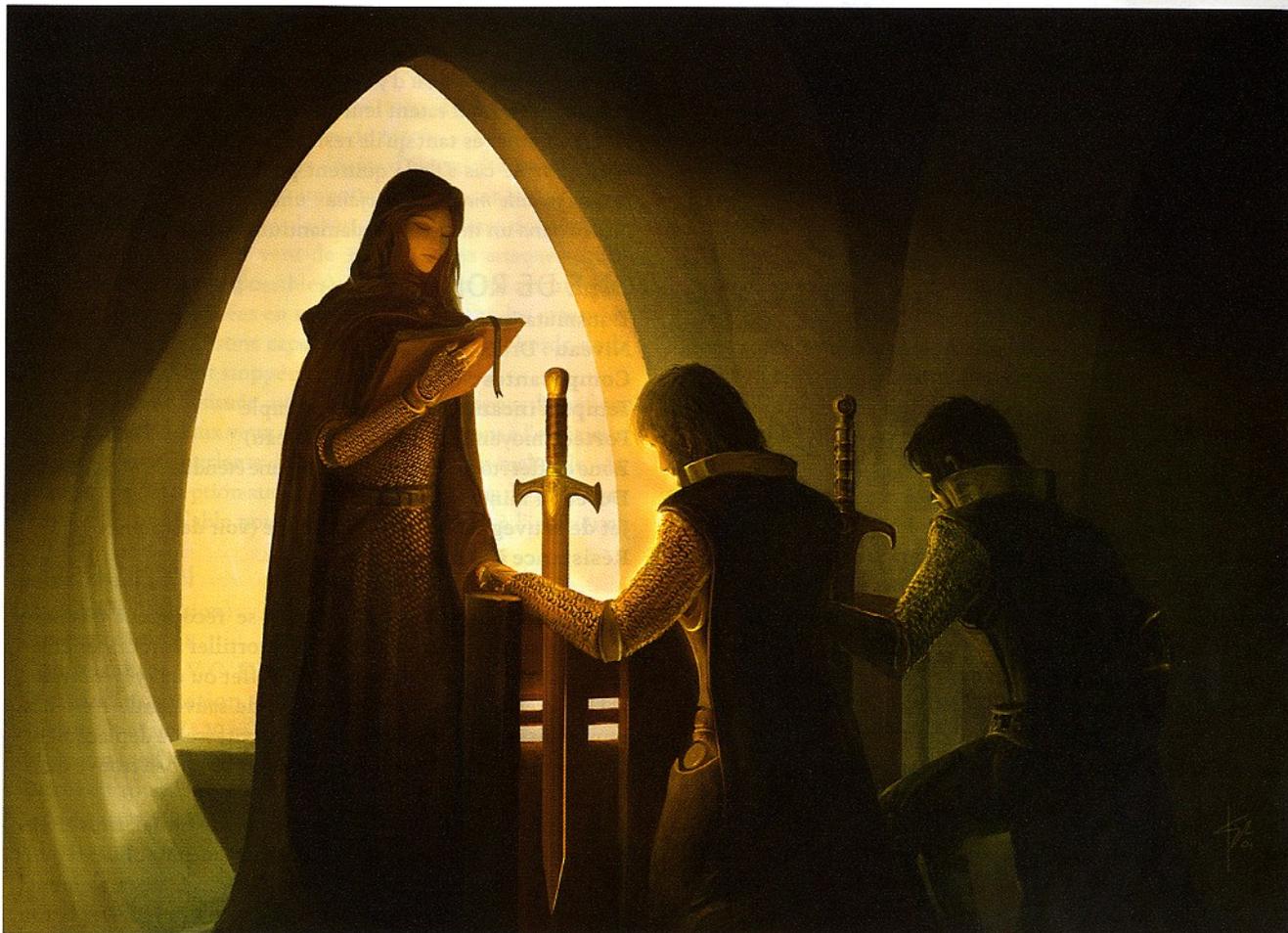
Ronces

Les sorts défensifs comme *protection contre le Mal*, *bouclier*, *globe d'invulnérabilité renforcée*, et les sorts similaires ne sont pas affectés. La *rupture d'entraves* 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'entraves* 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 joueur 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 sorts 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.

Composantes matérielles : une magnétite et une pincée de salpêtre.



Le dévot prie pour recouvrer ses sorts

SACRIFICE DIVIN

Évocation

Niveau : Che 1, Pal 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sort

Durée : 1 round/niveau

Le lanceur peut sacrifier une partie de son énergie vitale pour accroître les dégâts qu'il inflige. Une fois par round, au prix d'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, il peut sacrifier jusqu'à 10 de ses points de vie. Pour 2 points ainsi sacrifiés, la prochaine attaque réussie du lanceur infligera +1d6 points de dégâts (jusqu'à 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 lanceur peut effectuer autant de sacrifices qu'il le désire pendant la durée du sort, les points de vie perdus étant considérés comme des dégâts létaux. Par exemple, un paladin niveau 8 jette *sacrifice divin* (le sort dure 4 rounds). S'il sacrifie 10 points de vie par round et touche à chaque round, il perd 40 points de vie et inflige au total +20d6 points de dégâts.

SOUFFLE DE DRAGON

Évocation [Bien ou Mal]

Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au prix d'une action libre, le lanceur peut cracher un flot d'énergie destructive reproduisant les effets d'un souffle de dragon. Quand il a recours à cette attaque, il lui faut patienter pendant 1d4 rounds avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

Au moment de lancer le sort, le personnage choisit un dragon véritable dont il reproduit le souffle. S'il s'agit d'un dragon chromatique, le sort acquiert le registre du Mal. À l'inverse, s'il s'agit d'un dragon métallique, le sort acquiert le registre du Bien.

Dragon	Souffle	Jet de sauvegarde
Blanc	Cône de froid de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Bleu	Ligne d'électricité de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts

Noir	Ligne d'acide de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Rouge	Cône de feu de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Vert	Cône d'acide de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Airain	Cône de <i>sommeil</i> de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds	Volonté, annule
Argent	Cône de paralysie de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds	Vigueur, annule
Bronze	Ligne d'électricité de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Cuivre	Cône de <i>lenteur</i> de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds	Volonté, annule
Or	Cône de feu de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts

SOUFFLE DE SABLE

Évocation

Niveau : Dru 1

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Zone d'effet : rayonnement de sable semi-circulaire de 3 m de long, centré sur les mains du lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Une grêle de sable brûlant jaillit de la main tendue du personnage, infligeant 1d6 points de dégâts non-létaux aux créatures situées dans l'arc de cercle de la zone d'effet. Les créatures qui ratent leur jet de Réflexes sont également étourdies pendant 1 round.

SUBVERSION PLANAIRE

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 6, Prê 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centrée sur un point dans l'espace

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Les Extérieurs pris dans l'émanation de ce sort voient leur lien aux forces planaires qui les ont créés se rompre. S'ils ratent leur jet de sauvegarde, leur réduction des dégâts et leur résistance à la magie sont réduites de 10 points chacune.

Par exemple, un diable barbelé victime de ce sort n'aura plus de réduction des dégâts et sa RM tombera à 13. De son côté, un dianrefosse aura une réduction des dégâts (5/magie et argent) et une RM (22).

Les Extérieurs effectuent un jet de sauvegarde et un test de RM quand ils pénètrent dans la zone d'effet du sort pour la

première fois. S'ils réussissent l'un ou l'autre, ils ne sont plus affectés par la *subversion planaire*. Il leur est alors possible d'y circuler, d'en sortir ou d'y revenir sans le moindre problème. Les Extérieurs qui ratent leur jet de sauvegarde et leur test de RM sont affectés tant qu'ils restent dans la zone d'effet. C'est également le cas s'ils la quittent pour y revenir par la suite.

Composante matérielle profane : une statuette grossièrement taillée dans un morceau d'adamantium (100 po).

TOILE DE RONCES

Transmutation

Niveau : Dru 2, Prê 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : toute la végétation dans une étendue de 6 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (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.

Une créature ayant réussi son jet de sauvegarde 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.

Si une créature rate son jet de sauvegarde initial, trois alternatives s'offrent à elle : rester parfaitement immobile, tenter de se dégager des épines ou continuer d'agir normalement.

Si le sujet décide de rester totalement immobile, il est enchevêtré (-2 à l'attaque, -4 en Dextérité) mais ne subit pas de dégâts. S'il quitte la zone d'effet, il n'est évidemment plus enchevêtré.

Le sujet peut également consacrer une action complexe à se libérer des épines, ce qui lui donne droit à un nouveau jet de sauvegarde. En cas de réussite, il n'est pas affecté par la masse d'épines mais ne peut évoluer qu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale au sein de la zone d'effet. Se dégager ainsi est la seule manière de ne pas subir de dégâts. En cas d'échec, le sujet subit 2d6 points de dégâts perforants.

Enfin, un sujet qui entreprend une action (attaquer, lancer un sort à composante gestuelle, etc.) subit 2d6 points de dégâts perforants. De plus, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort + dégâts subis) s'il souhaite lancer un sort sous peine de perdre ce dernier.

Les plantes procurent un abri si la créature se trouve à 1,50 mètre au moins, voire un abri total si elle se trouve à 6 mètres au moins.

TOUR ORAGEUSE

Abjuration

Niveau : Dru 7

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Zone d'effet : étendue de 30 m de haut et 6 m de rayon

Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts amoncelle une tour de nuages orageux annulant de nombreuses formes de magie.

La *tour orageuse* absorbe les dégâts d'électricité infligés aux créatures s'y trouvant. Il est impossible de lancer le sort *projectile magique* vers ou depuis la *tour orageuse*. Cette dernière est considérée comme un vent de 90 km/h (les attaques à distance y sont donc impossibles), mais celui-ci n'a aucun effet sur les créatures situées en son sein. Cependant, les créatures de taille Gig ou C sont capables de franchir les bords de la tour, les autres sont stoppées.

Toute créature située au sein de la *tour orageuse* bénéficie d'un camouflage aux yeux de ceux qui se trouvent à l'extérieur. Enfin, les vents hurlants de la tour imposent un malus de -10 aux tests de Perception auditive effectués à moins de 15 mètres (cela est aussi valable pour ceux qui se trouvent à l'intérieur).

TOURBILLON

Invocation (création)
Niveau : Océan 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : un tourbillon de 36 m de large et de 18 m de profondeur
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un tourbillon meurtrier dans les flots. Il nécessite une étendue d'eau d'au moins 36 mètres de large et de 18 mètres de profondeur pour fonctionner, sans quoi le sort est perdu.

Les créatures et objets qui se trouvent dans l'eau et à moins de 15 mètres du tourbillon (qu'ils soient à côté ou en dessous) doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi ils sont aspirés. Un nageur expérimenté pourra effectuer un test de Natation si son modificateur de compétence est supérieur à son bonus aux jets de Réflexes. Les embarcations évoluant sur les flots ne sont pas aspirées si leur navigateur réussit un test de Profession (marin) contre un DD égal à celui du jet de sauvegarde du sort. Les créatures et objets subissent 3d8 points de dégâts au moment où ils sont aspirés.

Une fois à l'intérieur du tourbillon, ils subissent 3d8 points de dégâts contondants par round et y restent piégés pendant 2d4 rounds. Les créatures et objets de taille G ou inférieure sont éjectés par le bas du tourbillon, ceux de taille supérieure étant éjectés par le haut.

TROMBE D'EAU

Invocation (création)
Niveau : Océan 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round entier
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : un cylindre de 3 m de large et de 24 m de haut
Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : non

Ce sort élève dans les airs une colonne d'eau tourbillonnante. Il nécessite une étendue d'eau d'au moins 3 mètres de large et de 6 mètres de profondeur pour fonctionner. Si la profondeur s'avère insuffisante une fois le sort lancé, la colonne d'eau s'effondre.

La trombe se déplace à la vitesse de 9 mètres par round et doit rester au-dessus d'une étendue d'eau. Le lanceur peut se concentrer pour gérer chacun de ses mouvements ou bien lui donner un ordre simple, comme avancer droit devant, faire du zigzag, exécuter des cercles, etc. Le fait de contrôler la trombe ou de lui donner un nouvel ordre constitue une action simple. Elle agit toujours au tour de jeu du lanceur dans l'ordre d'initiative. Si la trombe sort de la portée de l'invocation, elle s'effondre et met un terme au sort.

La trombe aspire souvent les créatures et objets avec lesquels elle entre en contact. Tout objet ou créature qu'elle touche doit réussir un jet de Réflexes ou subir 3d8 points de dégâts. Les créatures de taille M ou inférieure qui ratent ce jet sont aspirées et maintenues en suspension par les puissants courants, subissant alors 2d6 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde possible. Les créatures aspirées restent prises au piège pendant 1d3 rounds avant d'être recrachées par le sommet de la trombe, puis de s'écraser à la surface (subissant des dégâts de chute), à 1d8 × 1,50 mètre de la base de l'effet magique.

Les créatures et objets de taille M ou inférieure qui se trouvent dans l'eau et dans un rayon de 3 mètres de la trombe (qu'ils soient à côté ou en dessous) doivent réussir un jet de Réflexes, sans quoi ils sont aspirés. Toute chose aspirée dans la trombe subit 3d8 points de dégâts et reste prise au piège pendant 1d3 rounds, comme expliqué ci-dessus.

Parmi les embarcations, seuls les petits canoës, kayaks et coracles peuvent être aspirés par la trombe. Pour ne pas se faire prendre, le navigateur peut effectuer un test de Profession (marin) plutôt qu'un jet de Réflexes.

VAGUE DE LIMON

Invocation (convocation)
Niveau : Dru 7, Prê 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue de 4,50 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 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 et au plafond. Les créatures situées dans la zone d'effet qui ratent leur jet de Réflexes sont recouvertes de limon suivant leur espace occupé : un amas de limon vert pour chaque tranche de 1,50 mètre.

La substance dévore la chair et toutes les matières organiques au moindre contact, et elle attaque même le métal. Chaque amas inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de 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 (la solidité s'applique). 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 ou une chaleur extrêmes, la lumière du soleil ou un sort de *guérison des maladies* détruisent le limon vert. Contrairement à un limon vert normal, la substance créée par la *vague de limon* s'évapore petit à petit, disparaissant totalement au terme de la durée du sort.

Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau prélevées dans une mare stagnante.

VAGUE DE TRISTESSE

Enchantement [Mal, mental]

Niveau : Bard 2, Che 2, Prê 2

Composantes : G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Zone d'effet : cône

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures prises dans le cône sont accablées de chagrin. Elles subissent un malus de moral de -3 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence.

Composantes matérielles : trois larmes.

VENGEANCE DIVINE

Invocation (convocation)

Niveau : Prê 2, Purification 2

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le lanceur implore un dieu, dressant la liste des crimes de la cible et pressant la divinité de punir le félon. (L'alignement de la cible n'entre pas en ligne de compte.) La divinité courroucée inflige alors une punition qui prend la forme d'un redoutable coup spirituel. Cette attaque porte automatiquement au but et inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d6), ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) si le sujet est un mort-vivant. Un jet de Volonté réussit permet de réduire les dégâts de moitié.

VENTS PARALYSANTS

Évocation

Niveau : Dru 5, Climat 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : 1 créature

Durée : concentration

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule

Résistance à la magie : oui

Une rafale de vent enveloppe et retient le sujet. Les vents paralysants ne se déplacent pas. Ils constituent une barrière physique entourant le sujet. La cible peut agir tout à fait normalement, sauf qu'il lui est impossible de se déplacer. Les vents emportent au loin le son de sa voix. Cela signifie qu'elle est capable de parler, mais que nul ne l'entendra. En outre, hormis le rugissement du vent, elle ne peut rien entendre.

De plus, aucun sort de son ou de langage ne peut être lancé vers ou depuis les vents paralysants (bien que le sujet puisse jeter des sorts sur lui-même). Les attaques à distance effectuées vers ou depuis les vents paralysants sont victimes d'un malus de -2 au jet d'attaque. Les vents paralysants retiennent les créatures volantes dans les airs.

VIGUEUR

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3, Prê 3

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (25 rounds max.)

Ce sort est identique à *vigueur mineure*, si ce n'est qu'il confère le pouvoir de guérison accélérée (2).

VIGUEUR MINEURE

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature vivante touchée

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (15 rounds max.)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage touche la cible de la main et lui confère le pouvoir de guérison accélérée (1) pour toute la durée du sort. Le sujet recouvre donc 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et son état est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. *Vigueur mineure* ne restitue pas les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés. Les effets de plusieurs sorts de ce type ne sont pas cumulatifs. Dans ce cas, seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. Le fait de lancer un second sort de *vigueur* de niveau égal allonge la durée du premier sort d'autant.

VIGUEUR MINEURE DE GROUPE

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 3, Prê 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cibles : 1 créature/2 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m d'une autre

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (25 rounds max.)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage confère le pouvoir de guérison accélérée (1) à un groupe de créatures pour toute la durée du sort. Chaque sujet recouvre donc 1 point de vie par round jusqu'à la fin du sort et son état est automatiquement stabilisé s'il est mourant en raison de dégâts importants. *Vigueur mineure de groupe* ne restitue pas les points de vie perdus en raison de la faim, de la soif ou de l'asphyxie, pas plus qu'elle ne régénère ou permet de ressouder les membres tranchés.

Les effets de plusieurs sorts de ce type ne sont pas cumulatifs. Dans ce cas, seule l'invocation de plus haut niveau s'applique. Le fait de lancer un second sort de *vigueur* de niveau égal allonge la durée du premier sort d'autant.

VIGUEUR SUPRÊME

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 5, Prê 5

Durée : 10 rounds + 1 round/niveau (35 rounds max.)

Ce sort est identique à *vigueur mineure*, si ce n'est qu'il confère le pouvoir de guérison accélérée (4).

VISAGE DIVIN

Transmutation [Bien, Mal]

Niveau : Prê 6, Mysticisme 6

Ce sort fonctionne sur le même principe que *visage divin mineur*, mais le lanceur adopte toutes les particularités d'une créature céleste ou fiélon (pour plus de détails, reportez-vous au *Manuel des Monstres*).

- La peau du personnage a une couleur métallique et scintillante (pour les prêtres bons) ou effrayante (pour les prêtres mauvais).
- Le personnage bénéficie du pouvoir de châtiment du Mal (pour les prêtres bons) ou de châtiment du Bien (pour les prêtres mauvais), 1 fois par jour. Il peut donc porter une attaque contre un adversaire de l'alignement correspondant avec un bonus à l'attaque égal à son modificateur de Charisme et un bonus aux dégâts égal à son niveau global.
- Il jouit de la vision dans le noir sur 18 mètres.
- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (20), à l'électricité (20) et au froid (20) s'il est bon, et d'une résistance au feu (20) et au froid (20) s'il est mauvais.
- Il bénéficie d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Enfin, il acquiert une résistance à la magie (20).

En revanche, son type ne change pas (il ne devient donc pas un Extérieur).

VISAGE DIVIN MINEUR

Transmutation [Bien, Mal]

Niveau : Che 4, Pal 4, Prê 3, Mysticisme 3

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Lorsque le personnage lance ce sort, son corps prend une forme qui se rapproche davantage de celle de son dieu (quoique de manière limitée). Il bénéficie d'un bonus d'altération de +4 en Charisme. En outre, il gagne une résistance (10) à deux des trois types d'énergie destructive suivants : acide, électricité ou froid s'il est bon ; feu et froid s'il est mauvais.

VISAGE DIVIN SUPRÊME

Transmutation [Bien, Mal]

Niveau : Prê 9, Compétition 9, Mysticisme 9, Purification 9

Ce sort fonctionne sur le même principe que *visage divin mineur*, mais le lanceur adopte toutes les particularités d'un demi-céleste ou demi-fiélon (pour plus de détails, reportez-vous au *Manuel des Monstres*). En revanche, il ne gagne aucun des pouvoirs magiques de ce type de créature.

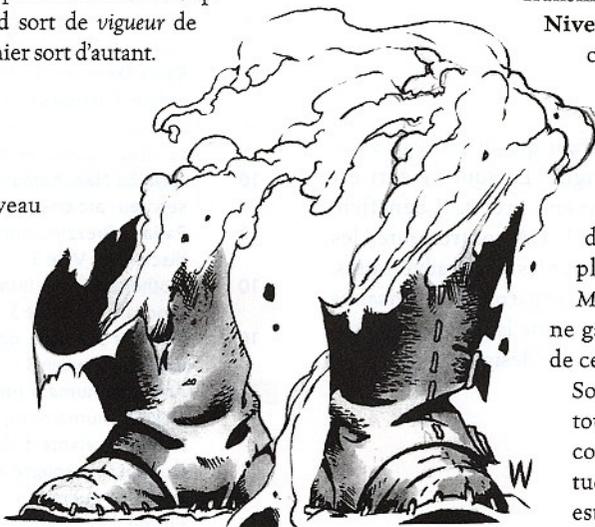
Son type devient Extérieur pendant toute la durée du sort. Cependant, contrairement aux Extérieurs habituels, il peut être rappelé à la vie s'il est tué sous cette forme.

Les prêtres bons subissent les modifications suivantes :

- Le personnage a des ailes de plumes qui lui permettent de voler deux fois plus vite qu'il ne se déplace sur la terre ferme (manœuvrabilité bonne).
- Il jouit d'une armure naturelle de +1.
- Il acquiert la vision nocturne.
- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10) et au froid (10)
- Il est immunisé contre les maladies.
- Il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de sauvegarde contre le poison.
- Il jouit d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Il acquiert une résistance à la magie (25).
- Enfin, il bénéficie des bonus suivants aux caractéristiques : For +4, Dex +2, Con +4, Int +2, Sag +4, Cha +4.

Les prêtres mauvais subissent les modifications suivantes :

- Le personnage a des ailes de chauve-souris qui lui permettent de voler à sa vitesse de déplacement au sol habituelle (manœuvrabilité moyenne).
- Il jouit d'une armure naturelle de +1.



- Il gagne des attaques de morsure et de griffes. S'il est de taille M ou supérieure, sa morsure inflige 1d6 points de dégâts et chaque attaque de griffes inflige 1d4 points de dégâts. S'il est de taille P, sa morsure inflige 1d3 points de dégâts, tout comme chaque attaque de griffes.
- Il acquiert la vision dans le noir sur 18 mètres.
- Il est immunisé contre le poison.
- Il bénéficie d'une résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10)
- Il jouit d'une réduction des dégâts (10/magie).
- Il acquiert une résistance à la magie (25).
- Enfin, il bénéficie des bonus suivants aux caractéristiques :
For +4, Dex +4, Con +2, Int +4, Cha +2.

ZÈLE

Abjuration

Niveau : Che 2, Pal 2, Compétition 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Le lanceur 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 bénéficie alors d'un bonus de parade de +4 à la CA contre toutes les attaques d'opportunité de la part de tous les autres adversaires. En outre, le personnage 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.



Appendice

Chaque classe de prestige de ce livre est présentée avec un exemple de personnage.

FP	Personnage	Page
7	Rowéna, humaine (f) paladin 5/chevalier hospitalier 2	22
8	Calista, humaine (f) ancien druide 5/ rôdeur 1/saccageur tellurique 2	66
8	Graaghya, demi-orque (f) guerrier 5/ templier consacré de Gruumsh 3	74
8	Jernit, demi-elfe (m) rôdeur 5/ pilleur de temple d'Olidammara 3	55
8	Krotan le seigneur des tempêtes, humain (m) prêtre 5/seigneur des tempêtes 3	68
8	Orellen, demi-elfe (m) barde 5/évangéliste errant 3	31
8	Hametemple, humain (m) prêtre 5/oracle divin 3	52
9	Darek Vieuroc, nain (m) prêtre 5 de Moradin/ inquisiteur de la Foi 4	43
9	Eandarrial, elfe (f) rôdeur 2/prêtre 3/ quêteur de l'île des Brumes 4	63
9	Malsaern l'inspiré, humain (m) ancien prêtre 4/ roublard 1/prêtre déicide 4	61
9	Raina Derrilane, halfeline (f) roublard 1/ rôdeur 5/traqueur consacré 3	76
9	Thouvan, humain (m) prêtre 6/ serviteur radieux de Pélor 3	72
10	Anya Za Nan, humaine (f) ensorceleur 6/ serviteur arc-en-ciel 4	70
10	Pariana Brezzin, humaine (f) magicienne 7/ disciple du Vide 3	26
10	Trothéra la juste, humaine (f) prêtre de Pélor 7/ exorciste consacré 3	34
10	Xannifer Spirafale, demi-elfe (f) prêtre 7/ entropomancien 3	29
11	Alaraster, humain (m) prêtre 1/moine 6/poing sacré 4	57
11	Dékélor, humain (m) prêtre 4/paladin 4/ lame étincelante d'Héronéus 3	44
11	Durgen Piquepierre, nain (m) prêtre 7/ prêtre de guerre 4	59
12	Flèche d'or, elfe (f) guerrier 7/ croisé divin de Corellon Larethian 5	24
12	Seith, humain (m) roublard 2/prêtre 3/ fanatique de la Flamme noire 7	36
13	Séréna Brillégemme Hédo, gnome (f) prêtre de Garl Brilledor 10/ maître contemplatif 3	50
13	Shalas la forte tête, demi-elfe (m) guerrier 7/ libérateur sacré 6	47
15	Rendélas, humain (m) prêtre 3/ magicien 3/géomancien 9	40

FAITES VÔTRE LE POUVOIR DES DIEUX !

Les légendes évoquent de vaillants champions qui se sont attiré la faveur des dieux par une foi inébranlable. Soutenus par la puissance et la magie de leur divinité, ces personnages dévots ont transcendé les limites des héros ordinaires.

Ce supplément au jeu DUNGEONS & DRAGONS permet de créer des personnages illuminés par les dieux, quelle que soit leur classe. Le Codex divin contient de nouvelles classes de base, des classes de prestige, des dons, des sorts, des objets magiques et des reliques, ainsi que des conseils sur les façons d'incorporer les religions (depuis les sectes mystérieuses jusqu'aux théocraties absolues) dans votre campagne.

Pour utiliser ce supplément, le maître du donjon a également besoin du *Manuel des Joueurs*TM, du *Guide du Maître*TM et du *Manuel des Monstres*TM. En revanche, les joueurs n'ont besoin que du *Manuel des Joueurs*TM.

Référence : DF880360000
ISBN : 2-84785-047-3
Prix : 37 €

Spell
Books



d20
system

