



EXTREMIA

Ed. 0.98

Le Monde d'Extremia



Les Dieux d'Extremia





Les Dieux d'Extremia
Pour Le Monde d'Extrêmia

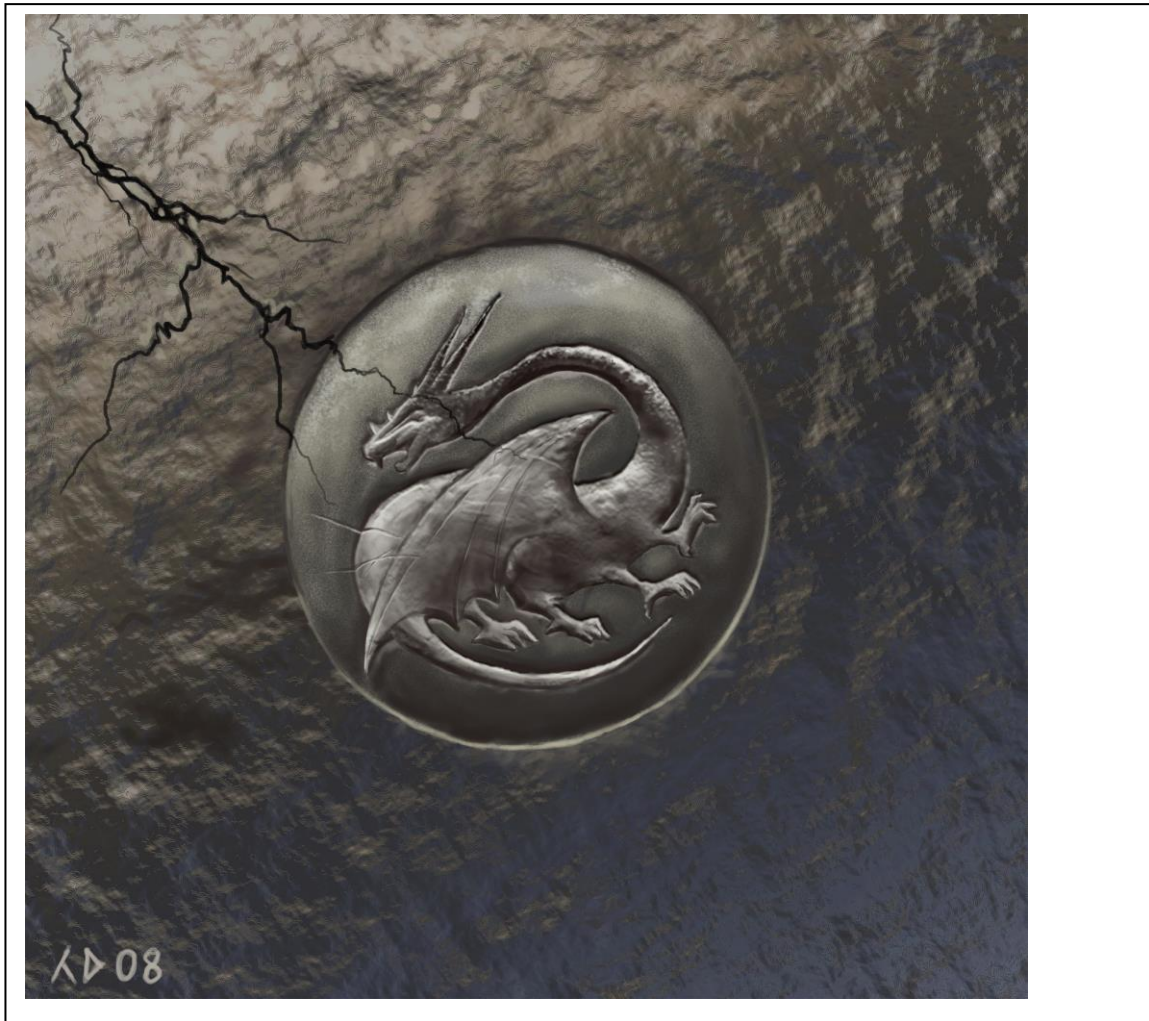




TABLE DES MATIERES

LES DIEUX D'EXTREMIA	2
POUR LE MONDE D'EXTREMIA	2
PREFACE ET CREDITS	7
PREFACE A L'EDITION 0.99 DES DIEUX D'EXTREMIA	7
CREDITS	7
REMERCIEMENTS	7
LES AUTRES DOCUMENTS POUR EXTREMIA	8
ABBO	10
LA DIVINITE	10
SES FIDELES	10
ELEMENTS TECHNIQUES	12
APPOCA	12
LA DIVINITE	12
SES FIDELES	13
ELEMENTS TECHNIQUES	15
BOHPO	16
LA DIVINITE	16
SES FIDELES	16
ELEMENTS TECHNIQUES	19
CHIAR	20
LA DIVINITE	20
SES FIDELES	20
ELEMENTS TECHNIQUES	22
DAGAN	22
LA DIVINITE	22
SES FIDELES	23
ELEMENTS TECHNIQUES	24
DAKREL'	24
LA DIVINITE	24
SES FIDELES	25
ELEMENTS TECHNIQUES	27
FRESHA	27
LA DIVINITE	28
SES FIDELES	28
ELEMENTS TECHNIQUES	30
GORNAR & UNTOG	31
LA DIVINITE	31
SES FIDELES	31
ELEMENTS TECHNIQUES	33
HAMOÏ	34
LA DIVINITE	34
SES FIDELES	34
ELEMENTS TECHNIQUES	36
INIVA	36
LA DIVINITE	37
SES FIDELES	37
ELEMENTS TECHNIQUES	39



KNL'KA	
LA DIVINITE	39
SES FIDELES	40
ELEMENTS TECHNIQUES	42
LUCRINE	42
LA DIVINITE	42
SES FIDELES	42
ELEMENTS TECHNIQUES	44
LURMINA	45
LA DIVINITE	45
SES FIDELES	45
ELEMENTS TECHNIQUES	47
MARBLUS	48
LA DIVINITE	48
SES FIDELES	48
ELEMENTS TECHNIQUES	51
REBION	51
LA DIVINITE	51
SES FIDELES	52
ELEMENTS TECHNIQUES	53
SHALA	53
LA DIVINITE	54
SES FIDELES	54
ELEMENTS TECHNIQUES	56
URON	57
LA DIVINITE	57
SES FIDELES	57
ELEMENTS TECHNIQUES	60
XAMIDI	60
LA DIVINITE	60
SES FIDELES	61
ELEMENTS TECHNIQUES	62
LES DIEUX ANCIENS	62
MEMBRE DE L'ORDRE ARDENT	65
HISTOIRE DE L'ORDRE ARDENT	65
DESCRIPTION	65
CONDITIONS	66
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	66
PIEUX GUERISSEURS DE LA DAME GARDIENNE	68
DESCRIPTION	68
CONDITIONS	68
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	69
MARCHEUR DE LA LOI	70
DESCRIPTION	70
CONDITIONS	70
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	70
GARDIEN DE LA FLAMME BLANCHE	72
HISTOIRE DE LA FRATERNITE DE LA FLAMME BLANCHE	72
DESCRIPTION	73
CONDITIONS	74



CARACTERISTIQUES DE CLASSE	74
LISTE DES MEMBRES DE LA FRATERNITE	75
ADORATEUR DU LEVIATHAN	75
DESCRIPTION	75
CONDITIONS	76
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	76
CHAMPION DE L'ORDRE LUMINEUX	78
HISTOIRE DE L'ORDRE LUMINEUX	79
DESCRIPTION	80
CONDITIONS	80
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	80
ADEPTE LA CONGREGATION DU CROC GELE	82
HISTOIRE DE LA CONGREGATION DU CROC GELE	82
DESCRIPTION	82
CONDITIONS	83
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	83
SAINTS PROTECTEURS D'INIVA	84
HISTOIRE DE L'ORDRE DES SAINTS PROTECTEURS D'INIVA	84
DESCRIPTION	85
CONDITIONS	85
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	86
ELU DU ROC	87
DESCRIPTION	87
CONDITIONS	87
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	87
INQUISITEUR DU JUSTE	91
DESCRIPTION	104
CONDITIONS	105
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	105
EXECUTEUR DU COBRA NOIR	106
HISTOIRE DU COBRA NOIR	106
DESCRIPTION	106
CONDITIONS	107
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	107
BERGER DES ÂMES PERDUES	109
DESCRIPTION	109
CONDITIONS	109
CARACTERISTIQUES DE CLASSE	110
ADAPTATIONS D'AUTRES CLASSES DE PRESTIGE	112
ADEPTE DU SOMBRE ORDRE	112
SŒUR-GARDIENNE	112
SAINTES RELIQUES ET OBJETS UNIQUES	114
L'ARMURE DE SANG	114
AMOGAR	115
LA BANNIERE DU LION	115
BRISE-OS	115
DOGAN-THRAN	116
LA LOYALE	116
MAIN DIVINE	117
TABARD DU VAILLANT	119



TOURMENTE	120
AUTRES OBJETS MAGIQUES	120
AMULETTE DE RECUPERATION D'ABBO	120
ANNEAU DE CERCLE DE FEU	120
ANNEAU DE PROTECTION CONTRE L'ALCOOL	120
ANNEAU DE L'AMANT PARFAIT	121
ANNEAU DE XAMIDI	121
BOTTES DU SEISME	121
BATON DE SEMENCE	121
CHAPELET BENI D'INIVA	121
CERISE D'APPOCA	122
COQUILLAGES D'ECOUTE	122
COURONNE DE CELUI-QUI-SAIT	122
DAGUE DE DOULEUR	122
DAGUE DE BOHPO	122
ECU DE LOYAUTE	123
HACHE DU HAUT COMMANDEMENT	123
MARTEAU DE LA SAINTE-FORGE	123
PLUME MULTICOLORE DE BOHPO	123
PIERRE DE VIE	123
SOULIERS DES BOIS	124



Préface et Crédits

Préface à l'édition 0.99 des Dieux d'Extremia

En sommeil pendant quelques années, le monde d'Extremia s'offre actuellement un bon toilettage et une mise à jour de plusieurs manuels, dont ce Guide des Dieux. Agrémenté de nouveaux éléments de background ainsi que de nouvelles classes de prestige, mais aussi de nouveaux objets magiques testés au cours des dix dernières années de jeu de la communauté Extremienne, le panthéon compte toujours ses dix-huit divinités. Désormais doté de nouvelles illustrations et d'une nouvelle pagination, vous tenez désormais en main un guide plus complet et remis au goût du jour, même si pour certaines parties, les retouches ont été plus légères.

Bonne lecture à tous !

Uron, février 2024

Crédits

Coordination du Projet : Uron (alias Dadou), Keyoke (Alias Alex).

Responsable du Projet : Uron

Promotion : Keyoke, Uron

Site : Keyoke

Illustrations intérieures : Askorahn, Lisa Fix, et Dadou avec Artflow.ai

Illustration de couverture : Askorahn

Blasons : Uron (avec le soft Genheral 5)

Pagination : Emmanuel Tauste

Testeurs : Taraine (alias Koko), Malachy (alias Kad), Ibou (alias Boulbab), Asparfël (alias Dams), Roden (Alias Gogo), Bannay (alias JB), Kaïam (alias Yanou), Calvinail (alias Isa), Auguste (alias Alex), Evrod (alias Emilien), Rowyr (alias Ced), Amithiel (alias Yoshi), Amélien (Alias Aurel), Satiss (alias Lilou), Max (alias Nain), Lysander (Alias Waga), James (alias Dillon), Ada (alias JP), Justine (alias Moostik), Carrotette (alias Xav), Algar (alias Nuwanda), Gendil (alias Loïc), Hallia (Delphine), Dorandil (alias Brian), Zophia (alias Amandine), Lynderin (alias Steve), Astral (alias Tristan), Howl (alias Rainbow), Kurgan (alias Baptiste), Gork (alias Gilles), Orko (alias Manue), Gorghor (alias Pine), Orkrist (alias Willow), Assâd (alias Redwane), Ken (alias le Heu), Thoram (alias Selim), Sombrebois (alias Seb'), Wunderbar (alias Damian), Kensai (alias Adam), Hally (alias Emilie), mais aussi Chat, Vince, Doubi, Mig', Bibu, Kiki, Idriss, le Chelou, Flo, Djojo, Lynda, Stéph', Charlotte, Vincent, Yvan, Romain, Erin, Suri, Jocelyn, les habitués de la Petite Maison, Herekose et l'association Gamebusters, Destin et ses amis d'Atalae, Pat & Chris et leurs Chroniques du Chaos, Alix, Alban, Bastien, César, Augustin, Leo, Henri, Erwan, Eva, Laurent, Daphné, Elya, Mathys, Requiem et ses Compagnons... et tous ceux que nous ne pouvons citer par manque de place, mais qui se reconnaîtront pour avoir participé à une partie, un soir...

Remerciements

Soutiens : Lilou, Aude, Mélanie, Aurélie, Linette, Nono, Flav, Amandine, Jérôme, Luke the Jedi. Grinlen et les habitués du forum Casus NO, Vince G., le Comité des Fêtes de Massoins ainsi que les habitués du Newsgroups Donjons et Dragons en Français.



Sponsors : Nadine (et sa photocopieuse) Michou (et sa goulée miraculeuse), Michel « Joli Papa » (et sa 305 Break), Aude (et sa bannière), Myriam (et sa Mirabelle), Philippe (et sa salle de projection), Bernadette (et ses week-end à la campagne), Biscuiterie Nantaise (et les nombreux BN engloutis), le Musée de Brunoy (et son parc verdoyant), La forêt chez Fresha (et son sanglier), Jean-Jacques (qui se reconnaîtra) ainsi que pas mal d'autres qui nous aident plus ou moins involontairement...

Nous remercions également : les Magazines de Jeux de Rôle et particulièrement Casus Belli et feu Multimonde. D'une manière générale, un grand merci à tous ceux qui ont participé au développement et à la promotion du jeu de rôle en général. Et enfin, merci à toi, Lecteur !

Spéciale Dédicace : à Emmanuel Tauste, merci pour tes mises en page ! Tu as donné un coup de jeune à nos créations 😊

Visitez notre site : www.extremia.org

Les autres documents pour Extremia

Extremia, c'est un monde entier de jeu de rôle et des possibilités infinies d'aventures ! Plusieurs settings détaillés ont été préparé par l'équipe du Monde d'Extremia. Ils sont pour l'instant tous situés dans le continent du Vyrmonus. Retrouvez ci-après tous les documents disponibles ou à paraître pour le monde d'Extremia.

Cadre de campagne des Terres du Nord

- *Le Manuel des Terres du Nord*

- Scénario *Les Maraudeurs*
- Scénario *A l'ombre des Bois-Joyeux*
- Scénario *Apparences Trompeuses*
- Scénario *Un Dragon bien sûr de lui*
- Scénario *Sur les traces de Deslan Kamin*
- Scénario *le Siège de Zamar*
- Et quelques nouvelles

Cadre de Campagne de Fall

- *Le Manuel de Fall*
- Scénario *Règlement de comptes*
- Scénario *Entre Brigands et Ripoux*
- Scénario *Jeu de Mains Jeu de Vilains*
- Scénario *A qui profite le crime*
- Scénario *Vengeance Mortelle*
- Scénario *Trésors, Pirates et Crustacés*
- Scénario *Terreur sur Alvaster* (à paraître)
- Et quelques nouvelles

Cadre de Campagne d'Etangard

- *Le Manuel d'Etangard* (à paraître)
- Scénario *L'enlèvement de Kalla*
- Scénario *Sus aux Gnolls !*
- Scénario *Une vieille histoire*
- Scénario *Gaidlash brule-t-il ?*
- Scénario *Une mission délicate*
- Scénario *L'espoir de Gaidlash* (à paraître)
- Et quelques nouvelles

Autres documents

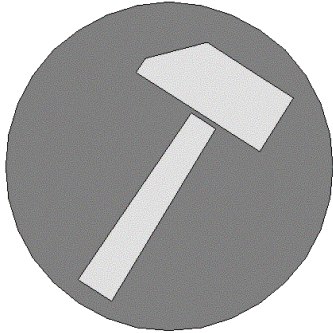
- *Le Guide du Monde d'Extremia*
- *Les Dieux d'Extremia*



Le panthéon des dieux d'Extremia comprend dix-huit divinités. Les habitants de la planète les ont dotés d'une image et d'attributs qui leur sont propres. Des croyances et rites spécifiques se sont aussi développés au cours des siècles selon les continents. Voici, divinité par divinité, tout ce que vous devez savoir sur les Dieux d'Extremia et ceux qui les vénèrent.



Abbo



La divinité

Abbo est un dieu symbole de puissance physique ayant un fort rapport à la pierre et aux métaux. Ses principales attributions sont la force physique, l'endurance, et tout ce qui se rapporte à la condition physique, au corps, à la puissance musculaire. Mais ses attributions incluent également tout ce qui se rapporte à la roche, aux métaux traditionnels (fer, bronze, acier, airain, cuivre).

Abbo est décrit comme un dieu rieur, bruyant et bon vivant, bien qu'il ait parfois des sautes d'humeur. Il déteste les gens fourbes et faisant usage de la ruse. Il accorde sa protection et sa force aux personnes mettant en valeur leur puissance physique et l'usage de leurs mains, comme les forgerons, les tailleurs de pierre, les mineurs, les porteurs, les maréchaux-ferrants, lutteurs, charrons, etc. dont il est le Saint Patron.

On raconte qu'Abbo déteste Knl'ka, qui représente la mort, la vieillesse et l'affaiblissement du corps. Il apprécie Gornar & Untog, les dieux jumeaux, avec qui il entretient des rapports fréquents et avec qui il partage des intérêts communs, ceux-ci servant mutuellement les uns les autres.

Abbo est représenté par un colosse roux et musculeux portant une longue barbe. Il est torse nu, porte un lourd marteau dans la main et a le plus souvent un visage joyeux. Enfin, on dit souvent de personnes très musclées qu'elles sont « fortes comme l'est Abbo ». On dit également d'un objet ou d'une matière que « c'est dur comme le poing d'Abbo ». Parfois, on surnomme Abbo « le Marteleur d'Étoiles » ou encore « Celui qui écrase les étoiles ». En revanche, ses détracteurs et ses ennemis le nomment parfois « L'Enclume ».

Ses fidèles

Le clergé d'Abbo n'est pas très hiérarchisé, mais est très répandu. De nombreux prêtres d'Abbo, basés dans des petits villages, ne sont responsables que de leur communauté et ne sont même pas rattaché à un supérieur, mais reconnaissent l'autorité de tout prêtre plus puissant qu'eux se présentant et leur ordonnant quelque chose. Dans les grandes villes, le clergé est un peu mieux organisé, mais la tendance est souvent à un lien direct entre les prêtres de la base et le dirigeant d'un grand temple. La délégation et la hiérarchie ne sont pas très établies, mais comme expliqué précédemment, les prêtres d'Abbo ont coutume de reconnaître les ordres d'un prêtre plus puissant qu'eux.

Le symbole du clergé d'Abbo est un marteau en diagonale inscrit dans un cercle. Les prêtres d'Abbo portent des bottes et une culotte de couleur sombres; mais n'ont pas à proprement parler de tenue rituelle très établie. Les hommes sont le plus souvent torse nu sous leur armure, et les femmes cachent l'essentiel. Sur le bras droit, les prêtres d'Abbo ont un tatouage représentant un poing serré tenant un marteau; sur leur bras gauche est tatouée une enclume. Dans les petits villages, les prêtres exercent souvent un métier en plus de leur fonction de prêtre :



armurier, forgeron, mineur ou meunier sont des bons exemples. La devise du clergé d'Abbo est « Force et Robustesse ».



Parmi les traditions auxquelles s'astreignent les croyants d'Abbo, on retrouve une série d'exercices physiques et autres efforts corporels. Les prêtres d'Abbo racontent que seule une personne qui transpire de ses efforts peut entrer en communion avec l'esprit véhiculé par le clergé d'Abbo, qui glorifie un mode de vie où le travail de ses mains et la sueur de son front est grandement mis en valeur. La sueur a par ailleurs une vertu particulière, puisque les prêtres d'Abbo boivent leur propre sueur durant les cérémonies et fêtes religieuses. La culture du corps et de son développement est également source de prestige parmi les suivants d'Abbo. Ceux qui vénèrent Abbo sont en général enterrés à même la terre, dans des tombes individuelles qu'on recouvre de stèle en pierre. La tombe est souvent proche du lieu où le défunt a travaillé et sué toute sa vie.

En général, on les allège de leurs vêtements et on leur huile le corps afin de faire ressortir leur musculature lorsqu'ils apparaîtront devant Abbo.

Les temples d'Abbo sont généralement d'imposantes bâtisses de pierre, lorsqu'ils ne sont pas creusés directement dans la roche. De larges autels en granit et des bancs en pierre forment le mobilier des temples, également agrémentés d'objets métalliques et de quelques objets d'arts fait de métaux précieux. Certains temples d'importance sont protégés par des élémentaires de Terre, et les plus grands complexes religieux peuvent même compter sur des golems de fer pour défendre les lieux saints. Deux de ces lieux les plus connus sont le Mont Gardak dans le Tizun et le Temple de Gumuldùr dans le Vyrmonus (Royaume de Carnùr). On parle aussi d'un important centre religieux dans le sud du Karakite, près d'un Volcan.

Les Nains, les demi-orques et les humains sont les principaux croyants d'Abbo, ainsi que les autres humanoïdes particulièrement forts et à tendance chaotique. On sent d'ailleurs de nombreuses influences naines dans l'imagerie et les valeurs véhiculées par Abbo (sauf peut-être le caractère : si les nains sont souvent renfrognés et bourru, Abbo est plutôt décrit comme d'un naturel jovial, mais pouvant s'emporter).

Le clergé d'Abbo est présent dans pratiquement tous les pays du Vyrmonus. Carnùr possède une très large proportion de prêtres d'Abbo, pays dans lequel la religion d'Abbo est dominante. C'est également le cas en Nurùn-Castiglione, où le clergé est extrêmement présent. Les habitants des Terres du Nord (notamment ses artisans) sont très nombreux à vénérer Abbo. Le culte est également populaire en Bordanie. Il est cependant plus rare à Holmar, à Etangard, à Fall, ConSudre, en Principauté Calanaise et dans le Vyrman.



Dans le Tizun, Abbo est la religion dominante pour les Nains du Dolgrak. Le culte est également très courant à Guul-Shog, en Sudarvie mais il est interdit au Zandrizzin et plutôt rare au Keltenos et en Kamberdie.

Dans le Zorbaranus, Abbo est la région unique en Théocratie de Falbur, mais il est interdit dans la Magiocratie de Menedev et plutôt rare en Idara et au Dhazâl. Enfin, on trouve des fidèles d'Abbo en bon nombre au Gurvand.

Dans le Karakite, la religion d'Abbo est plutôt rare, notamment au Chongten, au Chica-Ta et au Zhullag. En revanche, les voyageurs venant de ses lointaines contrées parlent d'un important temple dédié à Abbo, dans le sud du continent, dans le Jahnartaw, à proximité d'un volcan.

Eléments techniques

Alignement général : Abbo est Chaotique Bon. Ses fidèles sont Chaotique Bon, Chaotique Neutre, Neutre et également Neutre Bons.

Domaines : deux à choisir parmi : Force, Terre, Chaos, Feu, Compétition*, Création*

Armes de prédilection : Marteau de Guerre

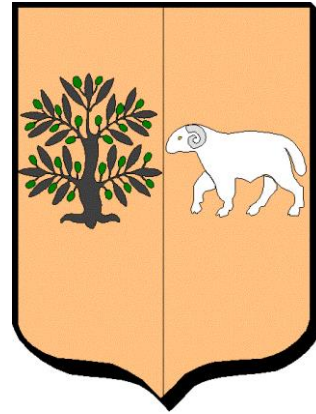
Pouvoirs spéciaux :

- Don gratuit de Robustesse
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Escalade (For), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int),

Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Appoca



La divinité

Appoca est une déesse compatissante et bienveillante, toujours prête à aider son prochain, même si elle doit pour cela se fâcher avec d'autres dieux. D'un naturel travailleur et volontaire, Appoca apprécie l'effort, l'humilité, la simplicité. Surnommée Mère Nourricière, elle pourvoit aux besoins primaires des habitants d'Extremia, munie de sa discrétion et de sa générosité habituelle.

Appoca est associée à tout ce qui touche à l'agriculture, les champs, les récoltes, les produits de la chasse, de la pêche, de l'élevage et des plantations. On la dit aussi championne de la paix et de la compassion. Elle est la Sainte Patronne des paysans, des braconniers, des bucherons, des éleveurs et autres tisserands. Elle représente le monde rural et l'opposition face à la ville, et promeut le travail manuel.

En raison d'intérêts communs, notamment pour les artisans, les clergés d'Abbo et d'Appoca entretiennent souvent des relations cordiales, voire de coopération. En revanche, le clergé d'Appoca s'oppose



souvent à Fresha (l'une est la nature à l'état pur, l'autre en tire ses ressources pour les donner aux hommes). Appoca n'apprécie pas non plus les dieux destructeurs comme Chiar ou Gornar & Untog, et déteste Hamoï ou le fourbe Rébion. Elle n'aime pas non plus Dagan, qu'elle considère comme un fainéant et un bon à rien. A contrario, son clergé tisse souvent de bonnes relations avec ceux d'Iniva ou de Xamidi.

Appoca est généralement représentée par une femme humaine rousse aux taches de rousseurs constellant son visage. Elle porte le plus souvent une tunique marron et des simples sandales de cuir. On la représente souvent en train de semer des graines. On dit souvent des gens travaillant très dur ou très sérieux qu'ils sont « travailleurs comme Appoca ».

Ses fidèles

Le clergé d'Appoca est une organisation structurée et ordonnée. Toutefois, il y a peu de grades hiérarchiques car la plupart des prêtres (qu'on nomme « Humble Frère ») vivent dans des petites communautés rurales et n'ont que peu de liens avec leur hiérarchie, qui ne fait bien souvent qu'envoyer de jeunes prêtres remplacer leurs aînés lorsque le temps est venu. En cas de soucis, les Humbles Frères d'Appoca peuvent toutefois contacter un Frère Tutélaire. Généralement, dans les pays où on vénère Appoca, il y a au moins cinq Frères Tutélaires, qui sont généralement les prêtres les plus expérimentés. On les retrouve toujours dans des temples se trouvant dans des grandes zones rurales (les temples d'Appoca se trouvant toujours en campagne, jamais en ville). Les Frères Tutélaires gèrent le temple et sont responsables de la formation des novices (les « Apprentis Frères »). Ils ont sous leur ordre des « Frères Formateurs » (anciens Humbles Frères expérimentés qui dédient

désormais leur vie à la formation des novices, ils ne dépendent plus de l'organisation traditionnelle, mais du seul Frère Tutélaire). Quant aux Apprentis Frères, une fois formés, ils sont envoyés en poste dans une zone rurale parfois reculée, et doivent se débrouiller seuls pour aider et soutenir les communautés agricoles dont ils ont la charge. La plupart sont très autonomes et n'entretiennent que peu de relation avec leur Frère Tutélaire.

Au-dessus des Frères Tutélaires se trouvent les Frères Supérieurs. Ils sont très peu nombreux et s'occupent surtout des grandes lignes du culte. Il y a en général deux sortes de Frères Supérieurs : ceux qui s'occupent des problèmes théologiques, des cérémonies religieuses, de la ligne de conduite du clergé ou des alliances du culte ; et ceux qui interviennent pour soutenir un Frère Tutélaire ou bien pour les nommer. Il est généralement mauvais signe de voir des Frères Supérieurs, car s'ils sont sur le terrain, c'est qu'une catastrophe naturelle est survenue (inondations sans précédent, terrible sécheresse, etc.) et que leur aide est requise pour sauver ce qui peut l'être. Le dirigeant du clergé d'Appoca est élu parmi les Frères Supérieurs les plus influents et les plus actifs. Il est élu par les plus vénérables Frères Supérieurs, à l'époque de la moisson, et ce pour une durée de un an. Il ne peut être élu deux ans de suite. Son rôle est plus honorifique qu'autre chose, car les décisions pour l'avenir du clergé sont prises de manière collégiale, mais ce titre permet aussi au clergé d'Appoca d'avoir un représentant d'importance pour traiter avec d'autres clergés plus structurés.

Le Blason du clergé d'Appoca représente un olivier et un bélier, symbolisant à eux deux les produits de la terre et ceux des animaux. Tous les prêtres d'Appoca portent un symbole religieux représentant un petit rameau d'olivier. La qualité du symbole religieux varie selon la richesse et le statut du prêtre, mais est très rarement



ostensibles. Les prêtres d'Appoca véhiculent leur image de gens simples et prêts à aider leur prochain. La devise des prêtres d'Appoca est « Aide à mon prochain ».

Au niveau des tenues religieuses, les prêtres d'Appoca portent des tuniques relativement simples. Les Apprentis Frères portent des tuniques de bure très légères, sans manches et sans aucun ornement. Les Humbles Frères portent des tuniques marron à manches courtes, barrées d'un liseré rose sur les deux flancs. La couleur marron rappelle la couleur de la Terre nourricière et le liseré rose est représentatif du grade du prêtre. Certains théologiens pensent également qu'il rappelle la couleur du raisin. Les Frères Formateurs portent des tuniques similaires à celles des Humbles Frères, mais les liserés sur les flancs sont de couleur blanche, peut-être une forme de représentation de la sagesse. Les Frères Tutélaires portent eux aussi des tuniques marron, mais de meilleure qualité. Elles sont plus amples et dotées de manches longues, et barrées d'un liseré bleu sur les flancs. Certains théologiens pensent que le bleu fait référence à l'eau. Enfin, les Frères Supérieurs portent des tuniques marrons de bonne qualité, rehaussés de petits fils d'or. Sur les flancs, on retrouve des liserés jaunes, faisant certainement référence à la lumière ou au Soleil. Ils portent également des capes marrons et courtes, leur couvrant les épaules et tombant jusqu'au milieu du dos. Les Apprentis Frères, les Humbles Frères et les Frères Formateurs portent tous de robustes sandales de cuir. Les Frères Tutélaires et les Frères Supérieurs portent quant à eux des bottes de cuir souples de bonne qualité.

Les fidèles d'Appoca entretiennent des cimetières où ils enterrent leurs morts dans de simples cercueils de bois. Les tombes ne sont marquées que par des plaques de bois sur lesquelles les fidèles font graver des symboles variés. Les cimetières

d'Appoca sont des lieux sacrés de recueillement. Ils sont généralement fleuris et entretenus par le prêtre de la communauté.



Un prêtre d'Appoca

Les fidèles prient Appoca pour leur apporter protection et prospérité pour les récoltes, subsistance et paix pour les mois à venir. Il est de bon ton de faire des offrandes de fruits et de quelques pièces au temple local. Lorsque les fruits pourrissent, ils sont le plus souvent utilisés comme engrais. Lorsque les récoltes sont bonnes, les fidèles d'Appoca honorent leur Sainte Patronne en organisant des fêtes célébrant la fin de la récolte. Les prêtres d'Appoca, quant à eux, ne boivent que de l'eau et du lait la plupart du temps, à l'exception de la période entre le nouveau millésime de vin et le début de la nouvelle année. A ce moment-là, ils boivent le vin nouveau. Le reste de l'année, ils se passent d'alcool pour ne pas offusquer leur déesse : de plus, les croyances locales veulent que les



Prêtres désobéissant à ce commandement risquent de perturber les récoltes à venir. Autant dire que la plupart des prêtres d'Appoca suivent donc cette lettre à la lettre. Les prêtres d'Appoca bénissent également les récoltes lors de la plantation des nouvelles graines, favorisent la productivité de la terre, sanctifient les terres en jachère pour que la terre se repose, assistent les naissances des animaux, et joue le rôle de vétérinaire pour les cheptels de leurs fidèles. Il est aussi de coutumes qu'ils viennent déguster les fromages frais ou des soupes de légume avec leurs fidèles, mettent la main à la pâte pour labourer les champs, viennent vérifier la qualité de la laine des moutons, etc.

Les prêtres d'Appoca bénissent également les chasseurs partant à la traque, rendent visite aux campements de bûcherons pour soigner ceux qui en auraient besoin ou prodiguant leurs conseils sur les arbres à abattre. Les prêtres d'Appoca ont pour la plupart des occupations personnelles en relation avec leur compétence : la pêche, la culture d'un petit potager, etc. de surcroît, les fidèles font également des offrandes de légumes, de fromage et parfois de viande à leurs prêtres.

La plupart des prêtres et suivants d'Appoca sont humains. On trouve cependant bon nombre de demi-elfes, ainsi que quelques Halfelins, quelques gnomes et des elfes. Il n'y a en général pas de prêtre d'Appoca de race monstrueuse, ni de nains.

Appoca est vénérée dans de très nombreux pays du Vyrmonus, où son culte est très courant : les Terres du Nord, le Vyrman Nurùn-Castliglione, les Royaumes Orphelins et Armory (qui abrite un important lieu de pèlerinage, la Plaine de de Kerouec) Le culte d'Appoca est même dominant à ConSudre. Autrefois assez présents dans les Iles Froides, les prêtres d'Appoca ont été massacrés ou exilés à partir de 848 Ep. IV.

Dans le Tizun, le culte est dominante en Kamberdie et particulièrement courant Sudarvie, et, de manière plus surprenante, à Guul-Shog. A l'inverse ce culte est interdit à Zandrizzin. Dans le Zorbaranus, seuls des humains et quelques rares Halfelins vénèrent Appoca, et principalement au Gurvand. Enfin, dans le Karakite, on retrouve de nombreux fidèles à Jahnartaw.

Eléments techniques

Alignement général : Appoca est Neutre Bonne. Ses fidèles sont Neutres Bons, Neutre, Chaotique Bon ou Loyaux Bons.

Domaines : Deux à choisir parmi Loi, Protection, Flore, Terre, Climat*, Communauté*

Armes de prédilection : Fléau d'armes léger

Pouvoirs spéciaux :

- Repousser les morts-vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins de même niveau

Compétences de classes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Dressage (Sag), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre d'Appoca qui choisit le domaine de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente.



Bohpo



La divinité

Bohpo est le dieu du savoir, de la culture et de l'intellect. Ses domaines d'attribution comprennent tout ce qui se rapporte à l'éducation, la lecture, l'écriture, la connaissance, la sagesse, et les arts.

Bohpo est un dieu calme et réfléchi qui raisonne avec philosophie et une pointe de détachement. C'est une divinité respectable et respectée, qui semble cependant difficile d'accès, même à ses plus proches fidèles. Bohpo est le Saint Patron des érudits, chercheurs, professeurs, bibliothécaires, artistes. De nombreux Magiciens se placent aussi sous sa protection. Bohpo entretient d'excellents rapports avec Appoca et Iniva et s'intéresse au raisonnement et à la façon de penser de tous les autres dieux, bien qu'il puisse être en désaccord.

Bohpo est représenté par un vieil homme courbé et à la longue barbe ; il porte une toge blanche et s'appuie sur un grand bâton robuste. On dit souvent des génies et des personnes particulièrement intelligentes « qu'ils pourraient être des disciples de Bohpo ». On le surnomme aussi « Celui-qui-Sait ». Plus rarement, on le nomme parfois « Celui Qui Fait des Déductions » (CQFD !).

Ses fidèles

Le culte de Bohpo a la particularité d'avoir deux factions distinctes, proches mais à la fois idéologiquement éloignés. D'un côté, on trouve les Bohpiens Semer, qui croient en la diffusion de la culture et du progrès, en le changement par l'éducation de la base, et de l'autre les Bohpiens d'Arnel, du nom du fondateur du courant, qui croient surtout en une quête effrénée du savoir et qui sont conscients du risque que la connaissance peut représenter. Les Bohpiens d'Arnel pensent que le savoir peut être une arme dangereuse qu'il ne faut pas mettre entre toutes les mains. Il y a plusieurs centaines d'années, Arnel, prêtre de Bohpo, avait voulu illuminer le règne d'un despote en lui ayant appris de nombreuses connaissances, que le despote utilisa pour semer la destruction. Arnel réalisa que l'éducation et la connaissance étaient certes des choses louables, mais qu'il fallait un temps soit peu contrôler, et que les découvertes ou avancées technologiques devaient d'abord être recherchées et éprouvées avant d'en faire profiter le plus grand nombre. Ses conclusions entraînaient le courroux de ses supérieurs, qui le bannirent du clergé, mais le mal était fait : la théorie d'Arnel avait ébranlé le clergé de Bohpo et de nombreux prêtres rallièrent le point de vue d'Arnel, qui fonda une église dissidente.

Aujourd'hui, les deux factions du culte de Bohpo ont un peu aplani leurs relations, mais existent toujours séparément, dans une organisation qui leur est propre. Les deux clergés sont tous deux relativement bien organisés et hiérarchisés, et sont principalement présents dans les villes. Les Bohpiens Semers ont tendance à être un peu plus souvent présents dans des villes de moindre importance. Le culte de Bohpo, dans son ensemble, n'est pas si répandu, mais ses croyants sont très souvent influents, car cultivés, éduqués et très bien



informés. Les suivants des Bohpiens Semer sont souvent des professeurs, des bibliothécaires, des scribes, des greffiers, des gens partageant et diffusant leurs connaissances. Dans la plupart des pays du Vyrmonus, les Bohpiens Semer ont la responsabilité des bibliothèques et de l'enseignement. Plus élitistes, plus mystérieux, plus conservateurs, les Bohpiens d'Arnel comptent parmi leurs croyants de nombreux chercheurs, des philosophes et de nombreux magiciens, qui plus encore que les autres, conservent jalousement leurs secrets et sont férus de recherches.

La devise des Bohpiens Semer est « Par la Force de l'Esprit » et celle des Bohpiens d'Arnel est « Par les Secrets de la Connaissance ».

Les deux factions du culte de Bohpo ont gardé une organisation hiérarchique similaire. Le plus bas niveau du clergé est « l'Apprenti Scribe ». Il s'agit des novices n'ayant pas encore le statut de prêtre. Parfois, le terme d'Apprenti Scribe est aussi utilisé pour des fidèles serviteurs n'étant pas prêtre (aide administratif, copiste...). Une fois devenu prêtre, un Apprenti Scribe devient naturellement Scribe. Pour devenir Scribe, l'Apprenti doit passer quelques tests incluant un test de lecture, d'écriture et une analyse d'un ouvrage. Une fois Scribe, il devient en charge de rédiger des parchemins ou des notes sur les ouvrages qu'il lit, mais surtout d'organiser des classements dans des archives. Un prêtre de Bohpo peut très bien rester Scribe toute sa vie. En revanche, s'il fait montre d'aptitudes intéressantes, il peut devenir Maître Archiviste ou Erudit.

Les Maîtres Archivistes sont en général plusieurs au sein d'un même temple, et ils coordonnent l'activité des Scribes. Ce sont eux qui s'occupent de l'organisation des Temples au quotidien. Ils référencent aussi les ouvrages, s'occupent de l'achat de

l'encre, des plumes du parchemin, etc. Dans les grands temples, ils se choisissent parfois un « Assistant Archiviste ». Ce dernier pourvoit aux nécessités du temple moins nobles, comme les denrées périssables, etc. c'est une sorte d'intendant et malgré son titre d'Assistant, il est hiérarchiquement plus haut placé que les Scribes, qui lui doivent obéissance. Les Erudits sont des chercheurs, écrivains ou poètes. Ils peuvent travailler au sein du temple ou bien être itinérants. La plupart des prêtres de Bohpo aventuriers sont de facto des Erudits lorsqu'ils atteignent un certain niveau, bien que leur nouveau statut doive être confirmé par un prêtre d'importance. Au niveau hiérarchique, il a plus d'autorité qu'un Assistant Archiviste, mais doit obéir aux ordres d'un Maître Archiviste lorsque l'Erudit se trouve dans un temple.

Au-dessus de tous ces grades, on trouve le Maître Enseignant, qui a la responsabilité de former les Apprentis Scribes et les Scribes. Chez les Bohpiens Semer uniquement, Ils sont aussi parfois en charge de l'enseignement aux fidèles du culte ou à des familles nobles, au sein d'école ou de manière privée. Ils sont toutefois toujours rattachés à un temple. La position de Maître Enseignant est plus prestigieuse que celle d'Erudit ou celle de Maître Archiviste, mais au sein du temple, ils doivent tout de même obéir aux directives du Maître Archiviste. En revanche, pour la partie enseignement, ils ne dépendent que des Maîtres Bibliothécaires.

Le Maître Bibliothécaire dirige généralement un temple (les petites chapelles sont plus souvent dirigées par un Maître Archiviste). Les Maîtres Bibliothécaires sont tous égaux, même si certains sont bien plus puissants que d'autres. Les personnages les plus puissants de chacune de deux factions sont appelés les Maîtres Erudits. En général, ils



président de manière collégiale à la destinée de la faction. Ils sont tous égaux.

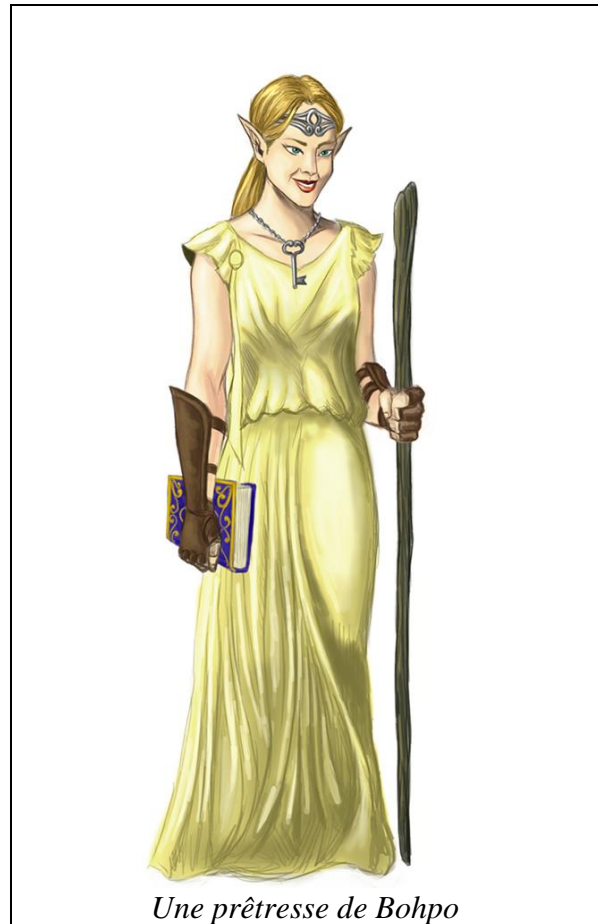
Les prêtres de Bohpo portent tous des toges jaunes, un peu à la manière des romains de l'antiquité. Les Bohpiens Semer portent aussi un fines couronnes d'argent dans les cheveux ; les Bohpiens d'Arnel, portent eux de fines rayures noires sur leurs toges, et préfèrent un bandeau noir aux couronnes d'argenté. Le Blason de Bohpo est la représentation de deux clés se croisant sur un fond jaune. La clé noire représente la clé du Saint Coffret et la clé argentée représente la clé de la Bibliothèque du Savoir. Le symbole religieux des Bohpiens Semers est donc une clé d'argent qu'ils portent autour du cou, alors que le symbole des Bohpiens d'Arnel est une clé noircie, elle aussi portée autour du cou, au bout d'une chaîne.

Les deux clergés se retrouvent sur des fondamentaux des croyances et rites religieux : tous les suivants et prêtres de Bohpo sont en effet embaumés et leurs corps reposent ensuite dans des catacombes, pour la plupart situés sous des bibliothèques.

Enfin, dans la tradition du culte, Bohpo est le gardien de la Bibliothèque du Savoir, un immense lieu de connaissance rassemblant un exemplaire de tout ouvrage paru dans l'Univers. Mais le trésor le plus précieux et le mieux gardé de la Bibliothèque est le Saint Coffret, qui renfermerait, dit-on, le savoir ultime permettant de dominer l'Univers. Enfin, à leur mort, les plus fervents adorateurs de Bohpo seraient choisis pour faire partie des nombreux assistants en charge de l'entretien et de l'archivage de la Bibliothèque du Savoir.

Les temples de Bohpo, quel que soit la faction, ressemble le plus souvent à des bibliothèques remplies de rouleaux de parchemins, et parfois d'ouvrages de parchemins assemblés entre eux. Les temples les plus grands possèdent

également de vrais livres, voire mêmes des ouvrages rares. La température dans les temples de Bohpo est toujours modérée, afin de protéger au maximum les ouvrages. De même, les temples de Bohpo sont sombres et éclairés par des sorts de *lumière* magiques, afin que la lumière du soleil n'endommage pas les richesses du temple et que les bougies ou autres torches ne déclenchent pas d'incendie. D'ailleurs, le feu est interdit à l'intérieur des temples de Bohpo. On ne peut faire de feu qu'en extérieur (en général dans la cour du temple) afin de ne pas risquer d'incendie. Par conséquent, les prêtres de Bohpo ont tendance à apprécier aussi la nourriture froide.



Une prêtresse de Bohpo

Les temples des Bohpiens d'Arnel sont encore plus sombres et souvent encore plus protégés que les temples de ceux de Semer. Lorsqu'ils en ont les moyens, les prêtres de Bohpo protègent les ouvrages les plus



importants dans des salles secrètes dont l'accès est protégé par une sorte d'énigme.

Les Enigmes sont d'ailleurs l'un des passe-temps favoris des prêtres de Bohpo. Après les repas, dans les temples, une des seules opportunités pour les prêtres de se relaxer est d'ailleurs le Défi d'Enigmes que lancent souvent les prêtres les plus expérimentés aux Scribes. Pour certaines énigmes, il n'est pas rare que les Scribes mettent plusieurs jours à trouver une réponse...

L'érudition occupe la vie entière des prêtres, en plus de la diffusion du savoir ou de la préservation des mystères (selon la faction). Même pendant les repas, un des Scribes est désigné pour lire un ouvrage ou un texte aux autres prêtres pendant qu'ils mangent. Il est d'ailleurs interdit de parler pendant les repas (et donc pendant la lecture), mais après les repas, les prêtres sont libres de disserter ou de débattre sur le texte lu.

La plupart de ses suivants sont des humains, des elfes et des gnomes. On peut trouver une petite proportion de Nains, uniquement chez les Bohpiens d'Arnel, qui est également un peu moins féminisés que leurs homologues Semer.

Le culte de Bohpo, quel que soit l'église, est particulièrement représenté dans le Vyrmonus, notamment dans Terres du Nord, Fall (les célèbre Majarchitectes vénèrent tous Bohpo) et le Vyrman (qui abrite notamment la Bibliothèque-dans-le-Ciel, un haut lieu de pèlerinage du culte de Bohpo). Dans le Tizun, on retrouve des adorateurs de Bohpo en Kamberdie, où le culte est dominant, tout comme dans l'Empire Fligornil. Mais le culte de Celui-qui-Sait est également courant au Keltenos, aussi très présents dans certains pays du Tizun. Dans le Zorbaranus, le culte de Bohpo est très répandu au Dhâzal et dans le Karakite, c'est au Chongten qu'on le retrouve le plus souvent.

Eléments techniques

Alignement général : Bohpo est Neutre Bon. Ses adeptes sont Neutre Bons, Neutre, Loyaux Neutre, ou Loyaux Bons.

Domaines : Deux à choisir parmi Magie, Connaissance, Bien, Guérison, Pensée*, Inquisition*.

Les Bohpiens d'Arnel choisissent souvent Connaissance et Magie. Les Semers choisissent en général parmi Connaissance, Pensée, Bien et Guérison.

Armes de prédilection : Bâton

Pouvoirs spéciaux :

- Repousser les morts-vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins de même niveau

Compétences de Classe : Art de la magie (Int), Psychologie (Sag), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste.



Chiar



La divinité

Chiar est un dieu maléfique, symbole du froid et de la corruption des âmes.

Chiar le Supradragon est abject et cruel, mais particulièrement retord et intelligent. Sa force et sa brutalité n'ont égales que sa profonde noirceur et sa soif de répandre le Mal et la terreur. Chiar est un dieu très indépendant et sûr de sa force, bien qu'il lui arrive de s'allier avec Gornar & Untog, Rébion, Hamoï, Knl'ka... tant que cela sert ses intérêts. Il n'hésite pas à trahir ses alliés lorsque ceux-ci ne lui sont plus utiles.

Aussi appelé le Dieu Mort ou le Dieu Borgne, Chiar est l'ennemi juré d'Uron mais il hait également tous les dieux bons sans exceptions. Ses principaux détracteurs rappellent que Chiar n'aime personne d'autres que lui-même... Chiar est dans tout ce qui est laid, mauvais et répugnant.

Chiar est représenté par un immense dragon rouge ou noir particulièrement laid et tyrannique. Le plus souvent, le dragon est représenté borgne, pour représenter sa défaite passée face à Uron le juste.

Ses fidèles

Pour leur plus grand malheur (mais pour le bonheur de tous les autres) les fidèles de Chiar ne sont pas très organisés. S'ils servent tous servilement leur divinité et leur chef spirituel, les fidèles ne parviennent que rarement à effectuer des rapprochements avec d'autres adeptes du culte.

Les fidèles ont tendance à se regrouper en groupuscules isolés, sous la conduite d'un chef tout-puissant et intelligent, ce qui lui permet de régner en général sans mal sur son groupe d'adeptes. Les fidèles de Chiar sont par nature chaotiques et impulsifs, peu prompts à obéir, mais face aux chefs souvent impitoyables dirigeant les groupes indépendants, les fidèles ont tendance à éviter de se rebeller. Malheureusement, les chefs des groupes sont réputés pour ne pas s'entendre avec les autres, chacun souhaitant régner comme il l'entend sur son groupe d'adeptes et les utilisant complètement à son avantage. Assoiffés de pouvoir, les chefs ne s'associent que rarement, cherchant plutôt à éliminer un leader concurrent afin de contrôler ses ouailles.

Les liens hiérarchiques sont donc assez simples : tous les fidèles répondent directement à leur chef ou presque. Les chefs les plus puissants ont tendance à déléguer leurs pouvoirs à de rares personnes en qui elles ont confiance (en général des chefs de guerre assoiffés de sang et trop bêtes pour pouvoir les trahir). Les chefs, eux, sont souvent de puissants prêtres capables de fomenter des plans sur des décennies ! La plupart de leurs motivations profondes sont obscures, il est impossible de savoir si leurs actions répondent à un dessein divin, ou plutôt, comme cela semble être le cas, à une ambition démesurée et une soif de pouvoir et de massacre.



Les prêtres de Chiar vont parfois pactiser avec des prêtres d'autres divinités mauvaises, dans l'intention cependant de les trahir à la première occasion, dès qu'ils ne seront plus utiles à leur plan. Les adeptes de Chiar ne peuvent également se contrôler en présence de fanatiques d'Uron, qu'ils attaqueront à vue. L'hiver est la période propice pour les adeptes de Chiar lorsqu'ils désirent passer à l'action, car le froid fait partie des attributs de leur Dieu, et de plus, ils savent que les populations bonnes et paisibles sont affaiblies pendant les périodes froides, ce qui facilite leur tâche. Le péché mignon des prêtres de Chiar est de retourner une personne au cœur pur et d'en faire un zélé suppôt du mal, et ils feront tout pour corrompre les âmes des gens honnêtes.

Les adeptes du Dieu Borgne célèbrent leurs messes noires dans des grottes froides et sombres, ou dans d'autres endroits lugubres de même acabit, car ils cultivent un goût prononcé pour le secret et l'anonymat. Il n'est pas rare que lorsque des personnalités du culte soient amenées à se rencontrer (ce qui est déjà rare en soit), elles restent masquées (ce qui n'empêchera pas les protagonistes d'user de magie pour percer à jour les autres participants...).

Le goût du secret et de la clandestinité vient en grande partie du fait que les adeptes de Chiar sont chassés et emprisonnés dans la plupart des civilisations loyales et organisées. Les adeptes de Chiar sont vus, avec raison, comme des fauteurs de troubles et des personnes dangereuses devant être mises hors d'état de nuire.

Les adeptes revêtent de grandes robes noires ornées de boutons en argent. Ils portent autour du cou leur symbole religieux, représentant un petit soleil en argent. Un autre symbole, représentant un dragon noir dans un soleil argenté, est également cousu sur leurs tuniques, en

parfait reflet noir des tuniques des prêtres d'Uron.



Lors de leurs cérémonies, les fidèles de Chiar entonnent des cantiques gutturaux, tout en maintenant les mâchoires fermées, rendant leurs paroles presque inaudibles. Afin de satisfaire leur dieu et ses désirs macabres, les prêtres de Chiar terminent les prières importantes par un sacrifice humain, sensé leur apporter la bénédiction et le pouvoir du Dieu Mort. La devise des prêtres de Chiar est « Que le Maître du Mal domine ! »

Il est difficile de savoir si les prêtres de Chiar jouissent d'une cérémonie particulière à leur mort : la plupart des prêtres de Chiar ayant une mort violente, on ne retrouve pas souvent leur corps. De plus, les fidèles en débandade ont rarement envie de retrouver la dépouille de leur défunt chef, à moins que ce soit pour



dépouiller ce qui peut l'être. Pour certains grands prêtres cependant, il est arrivé que des Dragons blancs conçoivent des cercueils de glace afin de conserver les corps.

On retrouve des fidèles de Chiar sur tous les continents, mais la plupart du temps, il s'agit de cultes secrets, sectes et rituels interdits par les dirigeants des pays, à l'exception de Zandrizzin et Guul-Shog, dans le Tizun.

Les fidèles de Chiar sont le plus souvent des races maléfiques, comme les Orques, les Drows, etc. mais on retrouve aussi de nombreux humains parmi les rangs des adorateurs du Dieu Mort.

Eléments techniques

Alignement général : Chiar est Chaotique Mauvais. La plupart de ses adeptes le sont aussi, et rarement, quelques membres sont Neutre Mauvais.

Domaines : Deux à choisir parmi Mal, Mort, Destruction, Chaos, Froid*, Magie.

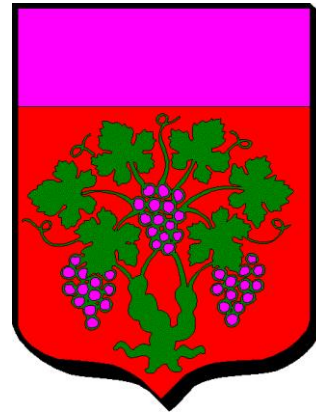
Armes de prédilection : l'épée à deux mains

Pouvoirs spéciaux :

- Contrôle des morts-vivants
- Invocation spontanée (les prêtres de Chiar peuvent remplacer spontanément des sorts de même niveau par des sorts de *Convocation de monstres* de même niveau).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Dagan



La divinité

Dagan est une divinité imprévisible et à l'humeur changeante. Dagan est un personnage fantasque, toujours titubant, jamais sérieux, et dont l'éthique est inexistante. Les clergés des autres dieux, à l'exception de celui de Lurmina, considèrent Dagan comme la brebis galeuse du Panthéon et le juge incapable de sobriété (dans tous les sens du terme). Cependant Dagan semble s'en moquer, si toutefois il s'en rend compte !

On associe Dagan au Chaos, mais aussi à la décadence et aux paradis artificiels. L'alcool, le tabac, les drogues n'ont aucun secret pour lui. De nombreuses expressions sont inspirées de ce dieu : « bon vivant comme Dagan », car Dagan est toujours prêt à festoyer ; on dit des ivrognes qu'ils sont « saouls comme Dagan » et lors d'orgies, on pénètre « dans l'antre de Dagan ». Dans un euphémisme comique, on peut dire d'une personne décédée qu'elle « est partie trinquer avec Dagan » (et il est évident que si c'est le cas, il est impossible de revenir...).

Dagan est représenté par un Halfelin bedonnant et mal rasé, généralement en train de fumer, affalé sur un tonneau de



bière. Dagan est le symbole de la décadence. On surnomme aussi Dagan « Saint Tonnelet ».

Ses fidèles

Les suivants de Dagan lui ressemblent beaucoup : anarchistes, déviants, fêtards, ivrognes, drogués composent la plupart des ouailles de Dagan. Certains ne vivent que d'orgies permanentes, mangeant et buvant tout ce qu'ils peuvent, d'autres festoient sans cesse, d'autres encore vivent en reclus, ne s'amusant guère mais étant rarement conscient, tout drogués qu'ils sont.

Les prêtres de Dagan ont la lourde tâche de veiller sur tout ce petit monde... ou plutôt de les guider vers le nirvana à l'aide de paradis artificiels. Eux-mêmes rarement sobres ou totalement conscients, les prêtres de Dagan peuvent être des illuminés, des mystiques, des anciens guerriers dont leur nature d'alcoolique leur a révélé « la voie de la vérité », une voie ou l'ont fui le monde pour se retrouver à festoyer avec Dagan...

Les prêtres de Dagan portent des tuniques rouge et teintées de rose, ainsi que de larges ceintures dorées et ornementées parfois de pierres précieuses. Ils portent à leur cou un pendentif en terre cuite représentant une amphore : il s'agit de leur symbole sacré. Ils ont aussi la réputation de connaître les arcanes secrets de la fabrication des drogues, somnifères et autres substances hallucinogènes (notamment les champignons).

Il est bien évidemment impossible pour les fidèles de Dagan d'avoir un clergé digne de ce nom : les prêtres de Dagan sont presque plus des tenanciers de taverne que des hommes de religion. Les quelques temples de Dagan sont bien souvent sorte de taverne en centre-ville. Quand ils sont en dehors de la ville, il s'agit

principalement de cahutes mal arrangées propre au Chaos entourant Dagan.

Les cérémonies religieuses en l'honneur de Dagan sont très arrosées : en effet, il est inconcevable de ne pas boire, car c'est en étant ivre que l'on peut communier avec Dagan et le rejoindre dans la Cave des Cieux, sorte d'immense cellier divin dans lequel seraient renfermés tous les alcools existants. La devise des prêtres de Dagan est d'ailleurs toute simple et toute trouvée : « A la tienne ! ».



Lorsqu'ils décèdent, les fidèles de Dagan se font enterrés non loin d'un champ de vignes. Leur corps est tout d'abord déposé dans un cercueil en bois ressemblant étonnement à un tonneau. On leur laisse une flasque d'alcool fort dans le cercueil afin que le parcours du défunt jusqu'à la Cave des Cieux lui paraisse moins long, puis on brûle du tabac en son honneur avant de recouvrir le cercueil de terre. Il est de coutumes de planter par la suite un pied de vigne à l'endroit où le corps du défunt repose.

Les fidèles de Dagan ne sont pas toujours nombreux, mais on peut les retrouver à



n'importe quel endroit de la planète, à prêcher pour la bonne parole (ou plutôt pour la bonne bière). On les rencontre toutefois un peu plus souvent dans le Vyrmonus (Carnùr, Nurùn-Castiglione, Royaumes Orphelins, Principauté Calanaise) dans le Tizun (Aldering, Keltenos, Menesa) ou à Zhullag, dans le Karakite.

Les adorateurs de Saint Tonnelet sont principalement des Nains, des Halfelins ou des Humains. On rencontre parfois des demi-Elfes ou des Demi-Orques adorateurs de Dagan, mais très rarement des races monstrueuses. On ne connaît pas de lieu saint particulier pour le culte de Dagan : les adorateurs des autres cultes ont tendance à dire que n'importe quelle taverne ouverte est un lieu de pèlerinage obligatoire pour les ouailles de Saint Tonnelet...

Eléments techniques

Alignement général : Dagan est Chaotique Neutre. Ses prêtres sont Chaotiques Neutres ou Neutres, et parfois Chaotique Bons.

Domaines : à choisir parmi Chance, Chaos, Guérison, Force, Folie*, Rêves*

Arme de prédilection : le Gourdin

Pouvoirs spéciaux :

- Don de Talent (à choisir avec la compétence Artisanat : Brasserie, Cuisine ou Herboristerie)
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con),

Connaissances (histoire) (Int),
Connaissances (mystères) (Int),
Connaissances (plan) (Int), Connaissances (religion) (Int), Equilibre (Dex), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Dakrel'



La divinité

Dakrel' est un dieu solitaire et ombrageux qui règne sur et sous les mers. En effet, Darkel' est la divinité associée aux Océans et à l'élément aquatique dans son ensemble, à tel point qu'on le surnomme aussi « l'Empereur des Eaux ». Il est le Saint Patron des Marins, Pêcheurs et autres Navigateurs ainsi que le protecteur de nombreuses races aquatiques

Impulsif et parfois colérique, on raconte que Dakrel' passe cependant beaucoup de son temps à dormir dans les profondeurs de son empire, car ses terribles colères le fatiguent. Malgré son caractère, il est très aimant (et aimé) de son peuple, et est réputé pour récompenser grandement ceux qui le servent avec zèle.

Dakrel' est généralement représenté par une grosse baleine bleue et aveugle, ce qui semble ne le gêner nullement.



Ses fidèles

Les fidèles de Dakrel' sont principalement des personnes dont les activités ou les intérêts sont liés à l'eau : pêcheurs, maraîchers, poissonniers, marins et même pirates. C'est ainsi que fort logiquement, la plupart des Temples de Dakrel' sont situés en bordure de mer, ou au pire le long d'un cours d'eau majeur.

L'élément aquatique est bien évidemment dominant dans les temples de Dakrel'. Nombreux sont les temples qui ont d'ailleurs détourné un cours d'eau afin d'alimenter leur propre temple. D'autres temples sont bâtis au-dessus d'une rivière souterraine, d'autres possèdent de gigantesques bassins pour les cérémonies. Fontaines et puits sont également très courants, et le coquillage est à la base de bien des décorations dans les temples. La plupart des temples sont en pierre, mais le bois a également une place de choix parmi les matériaux utilisés pour les constructions. Les temples sont souvent protégés par des élémentaires d'eau conjurés par les prêtres.

Les cérémonies religieuses ont lieu en milieu immergé lorsque cela est possible, ou autour de bassins sacrés. En effet, avant de prier, les fidèles de Dakrel' doivent procéder à des ablutions complètes afin d'être en communion avec leur dieu. Lors des naissances d'enfants, il est de coutume de procéder à des accouchements marins encadrés par les prêtres de Dakrel'. Si cela est impossible, l'enfant peut être béni après sa naissance en étant intégralement immergé dans l'eau pendant quelques secondes.



Afin de clore leurs cérémonies, les fidèles de Dakrel' boivent généralement une coupe d'eau, parfois salée (selon les régions). Pour les rites funéraires, le culte de Dakrel' organise des funérailles marines, où les corps des défunts sont plongés dans l'océan. La devise du culte est « Par les Forces de l'Eau ! ».

Le clergé de Dakrel' est organisé comme suit :

- les prêtres de bas niveau sont appelé les Fils de Dakrel'. Leurs seuls subordonnés sont les serviteurs du culte ainsi que les jeunes apprentis, surnommés affectueusement « les coraux ».
- Au-dessus des Fils de Dakrel', on trouve les Maîtres des Eaux. Ils sont généralement les intendants de petits groupes de fidèles ou les responsables de sections dans les temples les plus grands.
- Les Guides de Dakrel'. Ces prêtres dirigent de larges temples, mais leur autorité s'étend sur les autres petits groupes de fidèles situés dans la région alentour. Les régions, ou « zone d'influence », ne sont que très sommairement définies en l'absence de hiérarchie supérieure.

En effet, « Guide de Dakrel' » est le plus haut rang du culte. Le culte n'a aucune direction ou stratégie dépassant le cadre d'une grande région, pouvant aller jusqu'à la taille d'un petit pays. Un Guide de Dakrel' nomme et peut révoquer les Maîtres des Eaux, et désignent généralement leur successeur au poste de Guide. Lorsque cela est impossible, les Maîtres des Eaux sous le commandement du défunt Guide de Dakrel' se réunissent et élisent l'un des leurs à leur tête.

Les différentes communautés de Dakrel', chacun sous le commandement d'un Guide de Dakrel', se donnent très souvent des noms, comme « La communauté du Golfe de Mayakirol » ou « la Communauté de la



Vague Grise ». Le nom est souvent en rapport avec la région dont la communauté est issue, mais ce n'est pas systématique. Les communautés sont donc indépendantes les unes des autres et entretiennent donc des relations diverses les unes envers les autres, pouvant aller de la profonde amitié à la rivalité la plus exacerbée, voire même à la franche hostilité (mais très rarement à l'opposition frontale). Si le clergé de Dakrel' n'a que peu d'impact politique à grande échelle en raison de son absence de haute hiérarchie, il existe toutefois parmi les Guides de Dakrel' des prêtres très puissants, régnant sur de très vastes communautés. Ils sont parfois traités par les ambassadeurs de pays étrangers comme l'égal des rois.

Les prêtres de Dakrel' portent de longues tuniques bleues claires, aux manches blanches et amples, rappelant ainsi l'écume des vagues. La plupart d'entre eux ont également les cheveux longs, la plupart du temps détachés, et des bijoux rappelant l'élément aquatique : bracelet de coquillage, bague de corail, ceinture d'algues séchées... le symbole religieux de Dakrel' est une perle montée en pendentif.



Une prêtresse de Dakrel'

Il existe également une secte dissidente et minoritaire parmi les fidèles de Dakrel'. Cette secte est surtout présente dans le Vyrmonus (Fall, Carnùr) et dans le sud du Tizun.

La Secte du Léviathan est organisée selon la même structure que le clergé officiel, à savoir des communautés autonomes placées sous le contrôle d'un Adorateur de Léviathan (l'équivalent des Guides de Dakrel'). Les membres de la secte du Léviathan sont des profonds intégristes ayant un goût immodéré pour le secret et une mégalomanie prononcée. Ils prônent une domination du monde aquatique sur le reste du monde et vénèrent Léviathan (qu'ils refusent d'appeler Dakrel', bien qu'ils affirment vénérer la même divinité que leurs frères ennemis). Les adorateurs de la Secte sont souvent de dangereux individus qui pratiquent les sacrifices humains lors de leurs cérémonies, ce qui les place d'office hors-la-loi dans de nombreux pays.



Ils portent une robe similaire à celle des prêtres de Dakrel', mais leur couleur est le bleu marine, avec des manches blanches, plutôt que le bleu clair et le blanc. Leurs robes comportent également un capuchon (qui n'est pas présent chez leurs coreligionnaires). Vous trouverez plus d'informations sur la Secte du Léviathan en consultant la Classe de Prestige d'Adorateur du Léviathan et vous reportant au *Manuel de Fall*.

La branche officielle du clergé de Dakrel' a déclaré la Secte du Léviathan hérétique et les deux branches se haïssent cordialement. Les deux camps s'attaquent à vue s'ils se croisent. Toutefois, la Secte du Léviathan accepte volontiers les nouveaux convertis venant de la branche officielle (on soupçonne la secte de faire quelques conversions forcées...). L'inverse n'est pas vrai, et de toute façon, les membres de la Secte du Léviathan sont si fanatiques qu'il est très rare de les voir se repentir («ce n'est jamais arrivé», vous assureront les prêtres de Dakrel').

Sans surprise, Dakrel' est surtout vénéré en zone côtière et dans les régions insulaires. Le culte a un statut dominant dans de nombreux pays du Vyrmonus (ConSudre, Carnùr, Falln Nurùn-Castiglione) du Tizun (Aldering, Keltenos et Amirautés de Menesa) et dans le Zorbaranus (Idaria). Le culte est également fréquemment rencontré dans les villes côtières des Terres du Nord, de Bordanie et de Kamberdie.

De nombreuses races aquatiques vénèrent Dakrel', mais on retrouve aussi des humains et des elfes (surtout aquatiques). On retrouve également quelques tribus d'elfes vivants sur la terre ferme vénérant Dakrel' dans le Karakite.

Il existe plusieurs lieux de pèlerinage importants pour le culte de Dakrel', notamment une cité d'elfes aquatique de l'Océan des Vyrmes, appelé Coldriliniel. Il

y aurait aussi notamment un autre lieu situé quelque part dans l'Océan des Murmures.

Eléments techniques

Alignement général : Dakrel' est Chaotique Neutre. Les membres du clergé officiel sont souvent Chaotiques Neutres ou Chaotiques Bons ; les membres de la Secte du Léviathan sont le plus souvent Chaotiques Mauvais.

Domaines : à choisir parmi Eau, Voyage, Flore, Faune, Océans*, Communauté*

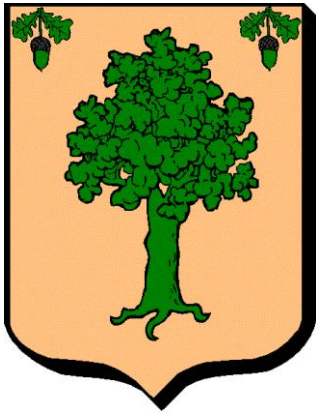
Arme de prédilection : le Trident

Pouvoirs spéciaux :

- *Respiration Aquatique*, comme un magicien de même niveau, 30 min par niveau et par jour
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Natation (For), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (Navigation) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre de Dakrel' qui choisit le domaine de la Faune ou de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente. Un prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute la compétence Survie (Sag) à cette liste.

Fresha



La divinité

Fresha est la divinité se rapportant à la Nature. Sauvage et libre, Fresha est une divinité qui parle peu et n'est pas très expansive, mais qui dégage une puissance sourde et profonde. Ses accès de colère sont rares, mais lorsqu'ils surviennent, ils sont des plus terribles. C'est une divinité solitaire qui n'a que peu de rapport avec les autres dieux, à l'exception de Xamidi et de Dakrel'. Fresha se désintéresse de la plupart des problèmes des autres dieux ou de ceux de la civilisation, à moins qu'ils ne menacent la Faune et la Flore. Auquel cas, elle peut envoyer des signes à ses fidèles pour les inciter à intervenir.

Fresha règne sur les étendues sauvages et accorde sa protection à ceux qui vivent en harmonie avec la nature. Elle est la Sainte Patronne des Rôdeurs. Certains Barbares l'apprécient également. Fresha est également la protectrice des animaux terrestres et autres créatures sylvestres, et elle exerce une influence énorme sur le règne animal. On dit également que les fleurs, les herbes ou les arbres lui obéissent.

Également appelée Mère Nature, Fresha lutte contre toute forme d'invasion et de destruction de la Nature et peut faire payer très cher à ceux qui bafouent la vie sauvage. Selon les régions, Fresha peut être représentée de plusieurs manières : par un chêne, par une biche, par une elfe

rousse... la représentation du Chêne est cependant la plus commune.

Ses fidèles

Le clergé de Fresha se confond avec l'organisation druidique. En effet, tous les prêtres de Fresha sont en réalité des Druides, et tous les Druides vénèrent donc Fresha, qu'ils l'appellent Fresha, Nature, Mère Nature ou Forces Naturelles. Pour Certains, Fresha n'ont même pas vraiment une déesse, mais l'ensemble des choses de la nature. Pour les fidèles, Fresha est présente dans chaque brin d'herbe, chaque feuille ou chaque poignée de terre.

L'organisation druidique ou clergé de Fresha est présent partout sur la planète, mais sa structure est relativement lâche. La plupart des Druides sont en effet des solitaires. Toutefois, il arrive que certains guident de petites communautés sylvestres ou des communautés aux croyances animistes. Bien que les principales tâches des Druides soit la préservation de la Nature, l'équilibre des forces et la protection des animaux, certains druides servent également de conseillers ou de mentors dans quelques régions. La devise des Druides de Fresha est « Que Fresha guide tes pas ! ».

Les Druides et les fidèles de Fresha se désintéressent de la politique, des royaumes et des guerres, à moins qu'une menace ne pèse sur la Nature. On a également vu des Druides plus activistes et agressifs, saccageant sans vergogne les constructions de ceux qui ne respectent pas la flore et la faune. Certains Druides peuvent même refuser toute évolution de la civilisation et la combattre continuellement en prônant un retour total à la nature. Tous les Druides portent le plus souvent des tuniques ou des vêtements de couleur verte, mais possèdent parfois des capes blanches pour certaines cérémonies.



La majorité des Druides se considèrent comme égaux, quelques soit leur puissance. Bien que chacun se définissent souvent un petit territoire qu'il protège, les druides ne rechignent généralement pas à œuvrer de concert pour régler certains problèmes importants. Les Druides, bien que nombreux soient solitaires, entretiennent une grande fraternité entre eux, même si leur façon de servir Fresha et leur vision du monde peut différer en bien des endroits.

Dans chaque région géographique d'importance, on retrouve souvent un Archidruide. C'est lui qui régit la zone et les autres Druides lui doivent allégeance. Toutefois, certains druides peuvent passer des années sans voir leur Archidruide, surtout s'ils ne rencontrent pas de problèmes majeurs. D'autres ignorent même jusqu'à l'identité ou l'existence de l'Archidruide auquel ils sont sensés reporter.

La position d'Archidruide se gagne en général par un combat « amical ». Le duel peut être magique, physique ou les deux, mais n'est jamais mortel. L'Archidruide et celui le défiant se respectent mutuellement le plus souvent, et il arrive aussi que certains Archidruides abandonne leur position à un postulant plus jeune lorsqu'un druide compétent et actif se présente pour les défier. Ils attendent alors symboliquement le défi avant de s'incliner devant leur successeur.

Il existe une position au-dessus de celle d'Archidruide : il s'agit de celle de Grand Druide. Il a à moins d'une quinzaine de Grands Druides de par le monde. Ces derniers sont en général nommés par le Haut Druide, qui est le dirigeant suprême de l'organisation Druidique et donc le leader du clergé de Fresha. Le Haut Druide est quant à lui élu à vie par les Grands Druides. Toutefois, l'âge venant, certains Hauts Druides préfèrent se retirer dans la nature, la position de Haut Druide étant parfois ingrate et politique, ce qui

correspond peu à l'image des fidèles de Fresha. Un nouveau Haut Druide est alors élu par ses pairs.

Les fidèles de Fresha ne construisent généralement pas de temples à la gloire de leur divinité : ils préfèrent les clairières consacrés par les druides, les bosquets bénis, etc. il arrive toutefois que certaines communautés bâtissent des petites structures en rondin pour abriter leurs druides et accueillir certains types de cérémonie. L'exception notable est la Cité-Arbre (voir le *Manuel des Terres du Nord* pour plus d'informations), qui est une sorte de cité sainte et haut lieu mystique pour les fidèles de Fresha. Au cœur d'une forêt millénaire se tient en effet le véritable centre du culte, où réside d'ailleurs le Haut Druide.



On retrouve des fidèles de Fresha sur tous les continents d'Extremia et dans



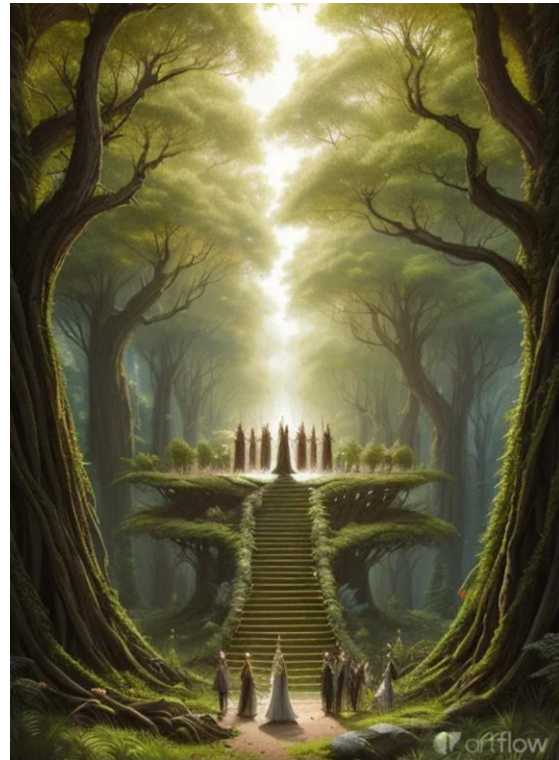
pratiquement tous les pays, même si leur façon de vénérer Mère Nature peut différer d'un endroit à un autre. Le culte est particulièrement populaire parmi les Gaidlasiens d'Etangard, en Idaria et dans l'empire de Fligornil. C'est également un culte important dans les Terre du Nord, à Guul-Shog, dans les rouyaumes orphelins et en Kamberdie. La plupart des fidèles de Fresha sont des Elfes, des Halfelins et autres créatures Sylvestres. Des Humains et des Gnomes, particulièrement dans certaines régions, comptent également parmi les adorateurs de Fresha.

De nombreux adorateurs de Fresha sont végétariens, mais certains consomment toutefois du poisson et des œufs. Les cérémonies religieuses dédiées à Mère Nature ont bien sûr lieu dans la nature, le plus souvent en plein air. Généralement, les cérémonies se tiennent sous un arbre ou dans une clairière sacrée. Les rituels diffèrent un peu d'une région à une autre, mais ont pour point concordant une forte communion avec la nature. Certains Druides enchevêtrent les fidèles ou eux-mêmes pendant des périodes de prières ou de méditation afin d'être plus proche de Fresha, d'autres adorateurs ramassent des feuilles et les tiennent contre leur cœur pendant leurs prières, avant de les jeter dans le cours d'eau le plus proche, purifiant ainsi symboliquement leur cœur. Le langage druidique étant une langue secrète réservée au druide, la plupart des cérémonies sont effectuées en langue elfique (lorsqu'elles ne sont pas silencieuses).

Les adorateurs de Fresha se font généralement enterrer à même la terre lorsque leur temps est venu. Il est également courant de planter un gland en même temps que la dépouille, afin de favoriser le développement et le renouvellement du cycle naturel.

Le Culte de Fresha est en conflit larvé avec le Clergé d'Appoca, qu'il accuse

d'exploiter à outrance les ressources de la terre et des forêts pour le seul bénéfice des races humanoïdes. Il arrive donc fréquemment que les fidèles des deux cultes s'opposent sur bien des points. Dans certaines régions uniquement, les Druides entretiennent des rapports conflictuels avec des clergés de Gornar & Untog, d'Hamoï ou même d'Uron.



Cérémonie druidique dédiée à Fresha

Eléments techniques

Alignement général : Fresha est Neutre. Ses prêtres sont Neutres la plupart du temps, mais on trouve parfois quelques prêtres Loyal Neutre, Chaotique Neutre, Neutre Bon ou Neutre Mauvais

Domaines : aucun

Arme et Armures : comme un Druides standard (cf. Manuel des Joueurs)

Pouvoirs spéciaux : comme un Druides standard (cf. Manuel des Joueurs)



Compétences de classe : comme un Druide standard (cf. Manuel des Joueurs).

Gornar & Untog



La divinité

Gornar et Untog sont des dieux jumeaux qui passent leur temps à se quereller. S'affrontant sans cesse, leurs domaines d'influence sont tout naturellement la guerre, les combats, les massacres, la destruction et les affrontements. Ils sont les Saint Patrons des gladiateurs, des mercenaires, des seigneurs de guerre et de très nombreux guerriers ou soldats.

Les Dieux Jumeaux entretiennent peu de relations avec les autres dieux, mais il est sûr que l'un et l'autre détestent Iniva et Appoca, et ont des rapports difficiles avec Marblus. alors qu'ils ont tendance à apprécier Abbo ou Xamidi. De plus, Untog a spécifiquement de son côté maille à partir avec Bohpo mais s'entend parfois avec Hamoï ou Dagan. Téméraires, fiers et sûrs d'eux-mêmes, Gornar et Untog ne sont pas du genre à tergiverser et ont tendance à être assez directs. Gornar montre toutefois des capacités d'organisation qui font défaut à son jumeau, qui compense par une agressivité accrue. Leurs affrontements sont aussi célèbres que celui d'Uron et de Chiar. On dit souvent de deux enfants qui

se disputent qu'ils « se chamaillent comme Gornar et Untog ».

Gornar et Untog sont représentés comme des combattants, bien que leurs visages ne soient jamais découverts : en effet, Gornar et Untog sont toujours représentés casqués, bien qu'ils ne portent souvent que des armures laissant apparaître leur puissante musculature. A bien des égards, les représentations de Gornar et Untog font penser à des gladiateurs de l'antiquité. On les reconnaît toutefois à deux éléments : le corps de Gornar est couvert d'un nombre impressionnant de cicatrice, alors qu'Untog a perdu quelques dents dans les bagarres. Par conséquent, on surnomme parfois Gornar « le Balafré » et Untog « l'Edenté ».

Ses fidèles

Les fidèles de Gornar et Untog disent être opposés les uns aux autres et ne pas vénérer le même dieu. Cependant pour les autres clergés, ils sont considérés comme deux factions d'une même organisation, tellement leurs rites sont proches.

Dans chaque faction, on retrouve une structure similaire. Des deux côtés, on recrute comme novices de jeunes guerriers ou robustes adolescents présentant une foi sans faille (limite fanatique) envers leur dieu. Les novices seront entraînés par les Gardes-Haches, qui constituent la base des prêtres de Gornar et d'Untog. Entraînement militaire poussé, tactique de combat et même stratégie sont au programme des jeunes novices. Les Gardes-Haches suivent au aussi un entraînement constant, afin de maintenir leur sens en éveil et leur sans arrêt perfectionner leur expertise du combat. Pour beaucoup, les prêtres de Gornar et d'Untog sont à peine différents de combattants, à la différence près qu'ils possèdent la magie divine comme alliée. Les prêtres de Gornar passent parfois des



accords avec le pouvoir en place pour former les soldats et intégrer les armées locales, ce qui permet aux dirigeants locaux d'avoir des alliés puissants et efficaces, capables de soutenir efficacement leur armée et de renforcer le moral des troupes. Les prêtres de Gornar y trouvent leur compte également, puisqu'ils sont ainsi au contact d'une force armée constituant un vivier important de nouveaux fidèles et renforcent ainsi leur contrôle moral sur les soldats.

Les prêtres d'Untog sont moins organisés. Toutefois, dans les tribus humanoïdes, ils parviennent le plus souvent à avoir une influence déterminante et parviennent bien souvent à améliorer les tactiques de combat et l'efficacité des guerriers tribaux. Les prêtres d'Untog font de redoutables aides de camp des chefs humanoïdes, et en tant que conseillers, ils encouragent les attitudes belliqueuses et agressives menant la tribu sur les sentiers de la guerre.



Au-dessus des Garde-Hache, on retrouve les Maîtres de Combat, qui dirigent le plus souvent des temples (appelés « académies de combat » chez les adeptes de Gornar) et des « arènes d'affrontement » chez Untog). Les Maîtres de Combat ont sous leur commandement tous les prêtres de même obéissance d'une région donnée. En général, si un prêtre conteste l'autorité de son supérieur, il doit le défier en combat singulier. Le vainqueur a ensuite toujours raison et peut disposer comme bon lui semble de son adversaire... il n'y a pas de hiérarchie au-dessus des Maîtres de Combat, les deux factions n'étant pas assez structurée pour ça. Il arrive que dans un conflit, l'une des forces en présence soit soutenue par les prêtres de Gornar et l'autre par les prêtres d'Untog. Mais il peut arriver aussi que deux temples de Gornar soutiennent deux factions différentes (il en va de même pour Untog). Dans ce cas bizarre, les prêtres de même faction s'évitent en combat (c'est bien la seule fois que des prêtres de Gornar ou d'Untog refusent un affrontement). Mais pour autant, les prêtres de même faction n'hésitent pas à frapper les alliés de leurs confrères et à soutenir l'armée dont ils font partie.

Les prêtres de l'Edenté et ceux du Balafre ont souvent des tempéraments en harmonie avec ceux de leurs dieux : bagarreurs, impulsifs, courageux jusqu'au téméraire. Lorsqu'ils ne se battent pas ou ne s'entraînent pas, de nombreux prêtres de Gornar ont pour passion les récits de combat, les livres racontant les épopées d'armées ou encore les traités de stratégie militaire. Les prêtres d'Untog, souvent moins cultivés, sont des amateurs d'armes en tout genre et nombre d'entre eux sont incollables sur les styles d'armes, les formes de lames, etc. Ils aiment d'ailleurs collectionner les armes et se constituent souvent de vastes armureries en prélevant nombre d'armes sur les champs de bataille.



Les prêtres de Gornar portent des armures lourdes, sur lesquels ils revêtent des cottes d'armes couleur métal sur lequel est brodé le blason de des dieux jumeaux : deux haches se croisant sur fond rouge. L'apparence des prêtres de Gornar est ainsi très martiale, plus proche de celle des combattants que des prêtres traditionnels. Ils portent également des casques métalliques très spécifiques, ornés d'une pointe effilée. Les prêtres d'Untog préfèrent des armures un peu plus légères, leur permettant une plus grande mobilité. Ils apprécient les armures ressemblant à celle des gladiateurs. Ils apprécient les métaux comme le bronze et l'étain. Ils portent eux aussi un casque similaire à celui des prêtres de Gornar, mais le plus souvent en bronze. Les prêtres des deux camps utilisent une dague consacrée en tant que symbole religieux : celle-ci doit avoir le nom du dieu gravé sur la lame. Quel que soit leur faction, les prêtres apprécient les tatouages d'armes, et certains en ont le corps presque intégralement recouvert. Ils font généralement leur fierté et les plus beaux suscitent l'admiration de leurs coreligionnaires. Enfin, la devise du culte, tant pour Gornar que pour Untog, est tout simplement « Au combat ! ».

Lorsqu'ils meurent, tant les fidèles de Gornar et d'Untog sont honorés par un festin funèbre où l'ont proclame des odes à la mémoire des défunts, avant de s'attabler pour dîner. A la fin du repas, les compagnons d'armes du défunt enterrent le défunt avec son armure et ses armes, en habit de cérémonie, dans un cercueil d'étain. Ce dernier est gravé de nombreuses épitaphes à la gloire du défunt, puis le cercueil est enterré dans la terre. En général, les tombes ne sont pas identifiées car les fidèles de Gornar et d'Untog cherchent à éviter le pillage de leurs morts.

Les fidèles de Gornar sont surtout Humains, Nains et plus rarement elfes. Les

adeptes d'Untog sont souvent Orques, Gobelins, Drows, Hommes-Lézards, etc.

On trouve les fidèles d'Untog principalement dans le Tizun (Guul-Shog, et un peu à Menesa), mais aussi dans Karakite (Zhullag), et dans les zones sauvages du Zorbaranus, alors que les fidèles de Gornar se retrouvent surtout dans le Vyrmonus (Carnür notamment, mais aussi Fall, Vyrman, Bordanie, Terres du Nord, Nurùn-Castiglione), le Tizun (Dolgrak, Aldering, Menesa) et le Zorbaranus (Gurvand notamment). Le Balafré et l'Edenté ne partagent pas non plus les mêmes lieux saints : on raconte que le lieu saint de Gornar serait une académie formant des guerriers et dispensant l'enseignement du Balafré, quelque part dans le Zorbaranus. Pour Untog, son lieu saint serait une arène de gladiateurs, quelques parts dans les royaumes orques du Tizun.

Parmi les adorateurs notables de cultes, on retrouve les Chefs de Guerre du Balafré ou de l'Edenté et les Champions du Balafré ou de l'Edenté (voir « Classes de Prestige »).

Eléments techniques

Alignement général : Gornar et Untog sont Chaotique Neutre. Les fidèles de Gornar sont d'alignement Chaotique Neutre, Chaotique Bon ou Neutre. Les prêtres d'Untog peuvent être Chaotique Neutre, ou Chaotique Mauvais.

Domaines : à choisir parmi Guerre, Force, Destruction, Chaos, Gloire*, Pestilence*

Arme de prédilection : la Hache d'armes ou la Hache à deux mains.

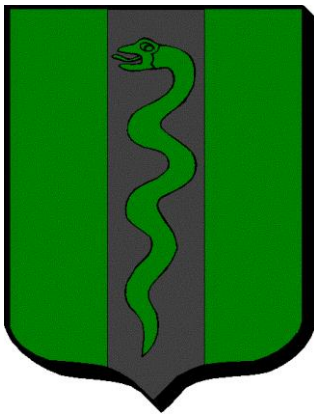
Pouvoirs spéciaux :



- Les prêtres de Gornar & Untog sont compétents dans le maniement de toutes les armes de Guerre
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Intimidation (Cha), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Hamoï



La divinité

Hamoï est un dieu retors et cupide, fourbe et profondément mauvais. Il est réputé lâche et sournois, mais extrêmement dangereux, car doté de grands pouvoirs de coercition. Capable des plans les plus ambitieux, Hamoï est servi par un ensemble de races mauvaises ayant une confiance aveugle en leur seigneur et maître. Hamoï est associé à l'Ombre et aux profondeurs. Il est également le protecteur des reptiles et le Saint Patron des assassins. Hamoï est représenté par un gigantesque

serpent doté de 4 bras humanoïdes et armés de rapières. Pour cette raison, Hamoï est surnommé « le Dieu-Serpent ».

Parfois Hamoï tisse des alliances temporaires avec des dieux comme Chiar, Rébion ou Knl'ka. Hamoï déteste les dieux bons comme Uron et sa terrible lumière ou encore Iniva et ses pouvoirs curatifs.

Ses fidèles

Les fidèles d'Hamoï sont principalement des membres des races des marais (Hommes-Lézards, Slaads, Ogres), des membres des races des profondeurs (Duergars, Drows, Troglodytes, Ombres des Roches, Otyugh...) ou encore des humains malfaisants. On compte également les Yuan-ti parmi les fidèles d'Hamoï. Ceux-ci se considèrent d'ailleurs comme les plus proches fidèles d'Hamoï. On a aussi trouvé des Elfes, des Nains et des Orques parmi les fidèles du Dieu-Serpent, mais ces cas ne sont très courants.

Les Temples d'Hamoï sont toujours souterrains, car Hamoï et ses sbires haïssent la lumière du jour. Dans ces sombres cavernes, les prêtres d'Hamoï aiment s'entourer de serpents et de serviteurs reptiliens. D'ailleurs, les temples les plus grands sont protégés par des serpents constricteurs géants. La décoration est généralement de mauvais goût, comme par exemple des peaux de bêtes, des collections de crocs et de dents ou encore des collections de dards d'animaux ou de monstres. Les couloirs des temples sont souvent voûtés ou arrondis, comme si le passage avait été tracé par un immense serpent. De manière générale, les temples d'Hamoï favorisent les formes arrondies et les salles circulaires. Statues de serpents et fosses à reptiles font partie des autres « raffinements » des temples d'Hamoï.



Le clergé d'Hamoï n'est absolument pas organisé. Chaque prêtre ou groupe de prêtre semble diriger sa communauté de manière totalement autonome. Il n'y a aucun lien hiérarchique entre les prêtres, la loi du plus fort domine. D'ailleurs, si une communauté possède plus d'un prêtre, les défis, affrontements et assassinats entre prêtres sont fréquents. La devise des mignons d'Hamoï est « Que s'étende l'Ombre ».

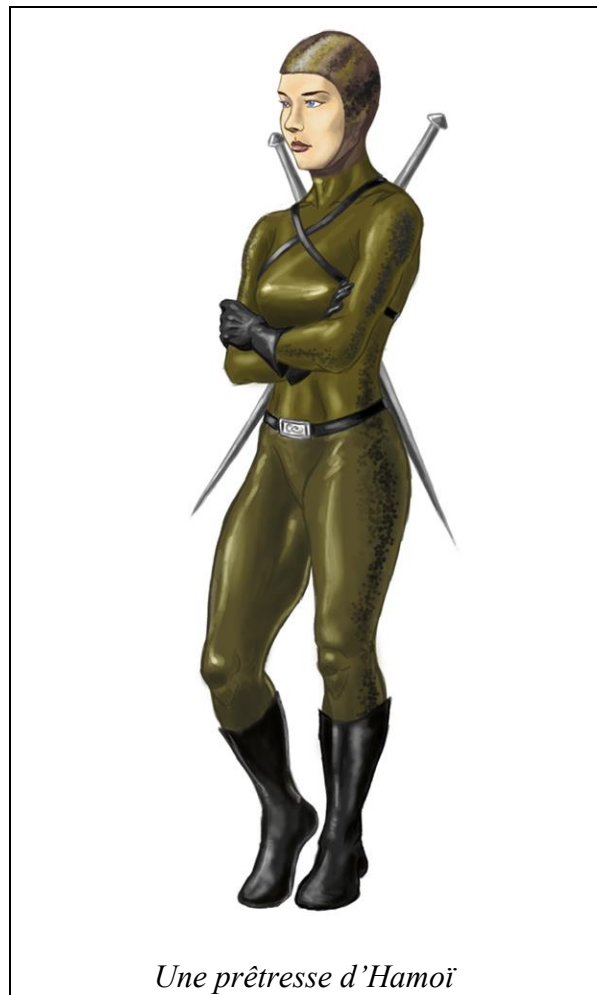
Les prêtres d'Hamoï se désignent eux-mêmes par le titre de « Maîtres-Serpents ». Bien qu'il n'y ait aucune hiérarchie ou direction dans le culte, les prêtres ne se considèrent pas égaux : il y a en général toujours un rapport de dominant-dominé et des conflits d'influence. Les prêtres d'Hamoï sont passés maîtres dans l'art de l'hypnose et du contrôle mental : Certains parmi eux sont des personnages très charismatiques (quand ils sortent de l'ombre dans laquelle ils semblent vivre en permanence).

Les fidèles d'Hamoï sont aussi fascinés par les poisons, qu'ils adorent utiliser contre leurs ennemis. Les Prêtres d'Hamoï y étant particulièrement résistants, ils n'hésitent pas à s'en servir même contre leurs serviteurs... afin de s'assurer de leur « loyauté » via des antidotes savamment distillés... Ils utilisent également les poisons pour se débarrasser des traîtres, et rien n'enthousiasme plus les fidèles qu'une mise à mort par empoisonnement (bien que les assassinats dans les ruelles sordides au cœur de la nuit ne soient pas pour leur déplaire non plus).

Les prêtres d'Hamoï portent des sortes de combinaisons très serrées et moulant leur corps, comme une sorte de deuxième peau (de serpent). Cette combinaison comprend des gants noirs, un pantalon et une chemise kaki parsemée de rayures noires (dans le dos uniquement) et des bottes de cuir noires et souples. Lors des cérémonies, ils revêtent aussi des capes d'un vert très

foncé. Leur symbole religieux est une bague en or représentant une tête de serpent.

Les Maîtres-Serpents portent surtout des armures de cuir, d'écailles ou de peau, qu'ils essayent de teindre dans les mêmes tons que leur tenue religieuse. Les prêtres d'Hamoï n'ont pas peur de se battre et sont réputés pour leur cruauté, leur agilité et leur rapidité.



Une prêtresse d'Hamoï

Les fidèles d'Hamoï ont tendance à dormir le jour et à vivre la nuit, car ils ne sentent plus forts lorsque les ténèbres les entourent. Pour eux, la nuit est le point culminant de la journée et donc la période la plus propice aux crimes, aux intrigues et aux cérémonies. Lors de ces dernières, il est de coutume pour les fidèles d'Hamoï de sacrifier des victimes par empoisonnement, puis de boire une coupe de leur sang.



Parmi les autres rituels religieux, citons les prières qu'ils effectuent à plat ventre dans l'obscurité la plus totale, humbles et serviles devant Hamoï, dans une position rappelant celle du serpent. Dans les temples, ces prières s'effectuent le plus souvent dans des salles dotées de statues représentant le Dieu-Serpent. Lorsqu'ils décèdent, les fidèles d'Hamoï sont généralement déposés dans des catacombes lugubres gardées par des Serpent géants.

Dans le Vyrmonus, le culte d'Hamoï est interdit dans presque tous les pays. On retrouve de rares adeptes cachés, dans les Terres du Nord, ou les Iles Froides. Enfin, quelques communautés vivent « au grand jours » dans certains Royaumes Orphelins mais aussi en Principauté Calanaise, où il est dit que le culte (et notamment les redoutables Exécuteurs du Cobra Noir) aidèrent le Prince Boulbab Oreille d'Argent à prendre le pouvoir.

Dans le Tizun, le culte d'Hamoï est dominant à Zandrizzin (où les représentations reptiliennes sont cependant remplacées par des Araignées). Ailleurs, le culte est interdit, mais il existe des sectes et des groupuscules actifs en Aldering, au Keltenos et même au sein du vénérable Empire de Fligornil.

On retrouve quelques adeptes dans le Zorbaranus, notamment au Dhazâl où le culte d'Hamoï est toléré. Il est en revanche interdit ailleurs, mais on retrouve des groupes d'adeptes cachés parmi la population en Idara, à Menedev et même au sein de la Théocratie de Falbur. Enfin, dans le Karakite, le culte d'Hamoï est courant au Chica-Ta, rare à Zhullag et plutôt présent secrètement au Chongten.

On ne connaît pas de lieux saints pour le clergé d'Hamoï, mais des rumeurs reviennent périodiquement, faisant état d'une certaine « Cité des Serpents », ville souterraine tournée tout à la gloire

d'Hamoï. Personne ne sait où une telle cité pourrait se trouver, mais beaucoup de sages laissent à penser qu'elle aurait toutes les chances de se trouver au Chica-Ta.

Eléments techniques

Alignement général : Hamoï est Neutre Mauvais. Ses prêtres sont surtout Neutre Mauvais, mais parfois Loyal Mauvais.

Domaines : à choisir parmi Duperie, Mal, Chaos, Air, Célérité*, Domination*

Arme de prédilection : La Rapière

Pouvoirs spéciaux :

- Aucun risque de s'empoisonner en manipulant le poison et bonus de +2 aux Jets de Sauvegarde contre le poison
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Blessures de même niveau

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Evasion (Dex), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre d'Hamoï qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste.

Iniva



La divinité

Iniva est une divinité dont le but premier est d'apporter la protection à ses ouailles et à développer l'entraide entre les races. Ses attributions regroupent tout ce qui a rapport à la Guérison et aux soins, aux relations humaines, à l'espoir, à la protection.

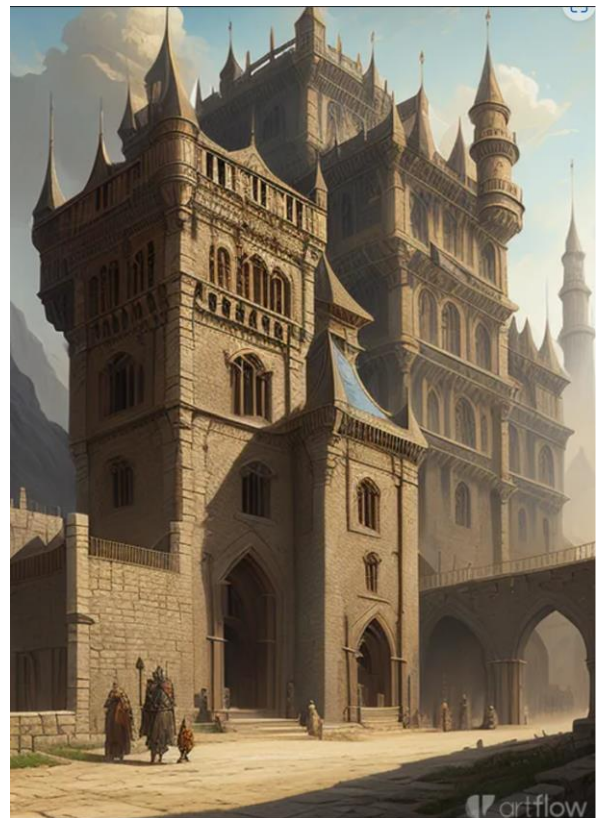
D'un naturel calme et doux, Iniva ne supporte ni la violence, ni les conflits. Sainte Patronne des médecins, rebouteux, diplomates, apothicaires, sentinelles, gardes du corps. Elle veille sur ses ouailles avec bienveillance et compassion.

Iniva ne supporte ni le mauvais Chiar ni les rustres Gornar & Untog. Mais sa pire ennemie est sans conteste Knl'ka, la déesse associée à la mort, dont les actions peuvent ruiner tous les efforts d'Iniva. En revanche, le culte d'Iniva entretient de bonnes relations avec les clergés de Lurmina et de Marblus.

Iniva est représentée par une femme aux cheveux bruns et courts et au regard calme et clair, et revêtue d'une toge bleu pâle. On la représente fréquemment entourée de potions, fioles et autres élixirs. On dit souvent d'une personne qu'elle est « calme comme Iniva » ou qu'elle « à la patience d'Iniva ». On surnomme Iniva « la Main Guérisseuse », « la Protectrice », ou la « Dame Gardienne »

Ses fidèles

Le clergé d'Iniva est relativement bien organisé et cherche à être représenté partout, et notamment dans les régions où les conflits sont persistants et où la protection de leur déesse pourrait s'avérer utile. Le clergé d'Iniva pousse ses prêtres à prendre des initiatives et à agir comme médiateurs et des protecteurs partout où ils le peuvent, tout en cherchant à éviter le conflit. Les prêtres rapportent alors les résultats de leurs négociations à leurs supérieurs, même si ceux-ci sont très éloignés. L'ordre règne dans le clergé d'Iniva, ainsi qu'une certaine flexibilité et une haute compréhension des motivations humaines de toute sorte. La protection d'autrui et la bonne santé de ses ouailles sont les priorités du clergé d'Iniva.



Un temple d'Iniva

Un bon prêtre d'Iniva se doit d'être compatissant, profondément bon et doit toujours défendre les faibles et les



opprimés. La devise du clergé est « Défendre et Protéger ».

Il existe toutefois trois Ordres d'élite dans le clergé d'Iniva. Plutôt que des factions, ces trois ordres coopèrent entre eux et sont simplement spécialisés dans un domaine.

- L'Ordre des Pieux Guérisseurs de la Dame Gardienne (style Hospitaliers) a en charge de nombreux hospices, et ses membres s'occupent des malades, des blessés, des infirmes. Ses prêtres sont dévoués compatissants et travailleurs.
- L'Ordre des Saints Protecteurs d'Iniva (style Templiers) est avant tout des gardiens et des protecteurs. Les missions d'escorte, les protections de lieux sacrés ou importants forment leurs quotidiens. Les membres de cet Ordre sont obéissants, prêts à se sacrifier et toujours loyaux.
- L'Ordre de Véparil (style Diplomate) s'occupe de la diplomatie et de la politique. Ses membres sont de fins diplomates et des conseillers prudents. Ce sont des intellectuels, férus de relations humaines, mais qui peuvent se révéler être d'ardents négociateurs.



Un prêtre d'Iniva

Les prêtres d'Iniva portent des tuniques d'un bleu très pâle ornée d'une grande main. La plupart des prêtres en milieu urbains portent d'humbles sandales, mais les prêtres d'Iniva ayant aussi à voyager, ils peuvent être rencontrés en vêtements de voyage, mais leur tunique aisément reconnaissable est toujours apparente. Le symbole religieux des prêtres d'Iniva sont deux grosses bagues en argent.

Les cérémonies du culte d'Iniva sont le plus souvent calmes et silencieuses, ses prêtres ne prenant la parole que si nécessaire. Les moments de prières sont eux aussi silencieux et solennelles, chacun demandant à Iniva d'apporter calme et protection à la communauté d'une région donnée. Lorsqu'un prêtre d'Iniva meurt, il est enterré avec tous les honneurs du a son rang. Le clergé d'Iniva entretient des cimetières où sont enterrés les prêtres, les serviteurs du culte et les plus fervents



suivants. De petites plaques de marbre ou de pierre mentionnent le nom des défunts.

La plupart des prêtres et suivants d'Iniva sont humains ou demi-elfes. Il arrive toutefois de trouver parfois quelques elfes dans leurs rangs.

Iniva est vénérée dans de nombreux pays du Vyrmonus, où son culte est très courant : les Terres du Nord, ConSudre (pays dans lequel on trouve la Léproserie de Sainte Cadiz où de nombreux prêtres du clergé se rendent en pèlerinage), Fall, le Vyrman ou le petit royaume du Bérold. Son culte est en revanche plus rare en Bordanie (sauf au nord du pays), en Nurùn-Castiglione et à Fall. Enfin, le culte d'Iniva est totalement absent d'Holmar, d'Etangard ou des Îles Froides.

De même, dans le Tizun, le culte est inexistant à Dolgrak, Zandrizzin, ou Guul-Shog, et il est très rare en Aldering, au Keltenos et dans l'empire elfe de Fligornil. Cependant, la religion est très fréquente en Surdavie et enfin, Iniva est le culte dominant en Kamberdie. Ce pays abrite le Palais des Miracles, un lieu saint du culte de la Dame Guérisseuse. De nombreuses guérisons s'y sont produites et la puissance d'Iniva semble y être décuplée.

On retrouve peu d'adorateurs d'Iniva dans le Zorbaranus, à l'exception notable du Dhazâl, où le culte est très courant. Enfin, dans le Karakite, Iniva est principalement révérée au Chica-Ta.

Eléments techniques

Alignement général : Iniva est Neutre Bonne. Ses prêtres sont Neutres Bons en majorité, mais parfois Loyaux Bons.

Domaines : à choisir parmi Guérison, Flore, Bien, Protection, Purification*, Mysticisme*

Arme de prédilection : Morgenstern

Pouvoirs spéciaux :

- Repousser les Morts-Vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de soins de même niveau.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente.

KnI'ka



La divinité

KnI'ka est une déesse sombre et macabre dont les champs d'attribution habituels comprennent la mort, la douleur, les châtiments et les maladies. Bien qu'elle soit de nature mauvaise en raison de son attachement à la mort, elle se contente le plus souvent de frapper les habitants d'Extremia sans distinction de race, de puissance ou de classe sociale. KnI'ka, en tant que divinité, entretient de bons rapports avec Gornar & Untog, Chiar et Hamoï, ses principaux « pourvoyeurs » de cadavres. En revanche, KnI'ka s'oppose avec vigueur à Appoca et Lurmina,



symboles de vie, et à Iniva, dont les prêtres passent leur temps à protéger leur prochain.

Knl'ka est souvent représentée par un squelette grimaçant portant une tunique rouge doté d'une large capuche. Le squelette porte souvent une grande faux sur les représentations. Une autre représentation de Knl'ka, quoique moins courante, est celle d'un vautour de baigné dans le sang. Le surnom le plus courant de Knl'ka est « la Grande Faucheuse », et plus rarement la « Maîtresse des Morts ».

Ses fidèles

Le statut du culte de Knl'ka est assez particulier. En effet, ses prêtres et ses temples ne sont pas systématiquement interdits. Selon les pays, l'acceptation du culte de Knl'ka peut varier de l'interdiction pure et simple à l'acceptation des temples, en passant par l'indifférence ou l'étroite surveillance. Dans le pays de Fall par exemple, le culte de Knl'ka est hors-la-loi et considéré comme malfaisant. Dans les Terres du Nord, par exemple, le culte de la Grande Faucheuse est toléré à condition que ses adeptes respectent des règles de bienséance et acceptent de se tenir (relativement) convenablement.

Il faut dire en effet que les prêtres de Knl'ka remplissent parfois des rôles importants selon les cultures. En temps qu'adepte de la divinité de la Mort, certains pays considèrent que les prêtres de Knl'ka doivent s'occuper des morts et préparer les corps avant qu'ils soient remis au culte que le défunt vénérât. Certains régimes considèrent également que si les prêtres de Marblus doivent faire appliquer la loi en tant que juge, il revient au culte de Knl'ka de faire appliquer les châtiments. Et là où peu de gens acceptent d'être bourreau, les prêtres de Knl'ka acceptent la tâche avec enthousiasme.

La hiérarchie du culte de Knl'ka est relativement relâchée. Etant donné que le culte n'est pas autorisé partout dans le monde de manière uniforme, certaines régions ont pu développer des organisations hiérarchiques sommaires là où dans d'autres régions, les communautés vénérant Knl'ka sont des groupes souterrains agissant dans le secrets, alors qu'encore ailleurs, des prêtres solitaires font offices de bourreaux, lorsqu'ils ne sont pas itinérants et cherchant à fomenter des plans machiavéliques ou à lever une armée de morts-vivants... tout dépend principalement de la région dans laquelle se trouve ledit prêtre ou ladite communauté.



Temple de Knl'ka

Il existe toutefois une autorité supérieure reconnue par presque tous les prêtres de Knl'ka (qui s'appellent entre eux des « Porteurs de Mort »). Il s'agit du Conseil de la Faucheuse. On ne sait pas grand-chose sur ce groupe, mais il s'agirait d'une demi-douzaine de puissants prêtres qui auraient en charge la stratégie du culte. Personne ne connaît leur identité ni leur lieu de réunion. On raconte toutefois que les membres du Conseil de la Faucheuse (appelés les « Maîtres du Culte ») ne seraient que rarement tous d'accord et que le Conseil seraient noyauté par les luttes intestines, chaque Maître du Culte cherchant à gagner de l'influence ou du pouvoir par rapport à ses congénères.

Les prêtres de Knl'ka portent une tunique couleur rouge sang sur ornémentée de petits os de rongeurs. Ils portent également



un médaillon représentant une tête de vautour. Prêtres et Prêtresses de Knl'ka portent tous une sorte de voile masquant leur visage à l'exception des yeux. Tous les prêtres et prêtresses de Knl'ka ont également l'obligation de rester chastes. Le blason du culte est une faux sur laquelle repose un vautour. Quant à la devise du culte, il s'agit de « Gloire à Knl'ka, Gloire à la Mort ! ».



Les adeptes de Knl'ka ont un rituel funéraire assez particulier : en effet, lorsque vient la mort (ou lorsqu'ils sont tués...) les adorateurs de la Grande Faucheuse sont transformés en mort-vivants par les prêtres du culte. On enseigne en effet aux adeptes de Knl'ka qu'ils devront servir leur déesse même au-delà de la mort. La transformation en mort-vivant en effet la preuve...

Les adeptes de la Maîtresse des Morts pratiquent parfois les sacrifices humains.

Bien que cette pratique soit officiellement condamnée par la hiérarchie du culte, qui enjoint ses ouailles à profiter des morts « naturelles », en pratique, les sacrifices humains peuvent être monnaie courante dans le clergé, selon les régions. De même, il est courant que les prêtres de Knl'ka complotent afin d'augmenter le nombre de morts potentiels par quelque moyen que ce soit (mais la hiérarchie du culte ne dément pas cette pratique). Il faut dire que les cérémonies religieuses de Knl'ka requérant de quantités importantes de sang, pour beaucoup, le sacrifice humain est la solution à ce problème d'hémoglobine... Certaines branches du culte préfèrent toutefois pratiquer les cérémonies sur des cadavres « frais », afin d'être en harmonie avec la mort.

Les temples de Knl'ka sont souvent implantés dans des catacombes ou dans des souterrains lugubres et peu éclairés. Les adorateurs peuvent ainsi se livrer à leurs cérémonies et leurs rituels sinistres à l'abri des regards indiscrets et loin des rayons du soleil que les prêtres du culte n'apprécient généralement pas. La décoration des temples de Knl'ka est de mauvais goût : tableau de carnages, ossements tournés en « œuvres d'arts » par des artistes déments (un peu à l'image de l'église des Capucins à Rome), crânes décorant les poignées des portes, tâches de sang maculant le sol, etc.

Les adorateurs de Knl'ka sont le plus souvent des humains, des orques et des demi-orques. Quelques communautés Drows et Duergars vénèrent parfois Knl'ka plutôt qu'Hamoï. On retrouve surtout des adeptes de Knl'ka dans le Tizun, à Guul-Shog, ou encore dans le Vyrmonus, dans les Iles Froides. Dans le Zorbaranus, on retrouve le culte de la Grande Faucheuse à Chica-Ta. Et enfin, dans le Zorbaranus, un pays possède un statut à part : la Magiocratie de Menedev, dont le culte de Knl'ka est la religion unique. Ce pays qui abrite également en son sein le plus grand



lieu saint du culte, la gigantesque nécropole de Morvilich.

Eléments techniques

Alignement général : Knl'ka est Loyale Mauvaise. Ses prêtres sont Loyaux Mauvais, Neutre Mauvais ou Neutre.

Domaines : à choisir parmi Duperie, Destruction, Mal, Mort, Pestilence*, Folie*

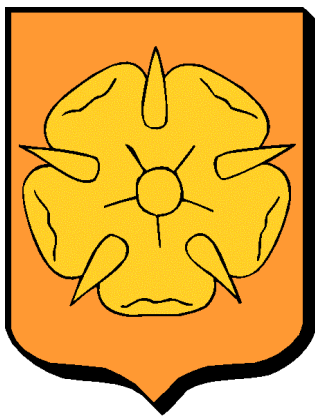
Arme de prédilection : la Faux

Pouvoirs spéciaux :

- Contrôle des morts-vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de *Blessures* de même niveau

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste.

Lucrine



La divinité

Lucrine est une déesse bavarde, argumentatrice et déterminée. Ses attributions sont les échanges, le commerce, la prospérité et la richesse. De ce fait, Lucrine est la Sainte Patronne des Marchands, des Négociants, des Usuriers, des Banquiers (lorsque cela existe), des Changeurs de monnaie. Lucrine est une déesse qui tente de favoriser les échanges et le développement de la civilisation sur Extremia. Elle entretient des relations conviviales avec Lurmina, Appoca, Shala, et même Rébion ou Dagan. En revanche, elle entretient des relations conflictuelles avec Fresha ou Gornar & Untog.

Lucrine est le plus souvent représentée par une femme à quatre bras, symbolisant les échanges. Chacune de ses mains tient un élément différent : une bourse pleine d'or, une brique (certains y voient cependant un lingot), une statuette (certains y voient un rapport avec une œuvre d'art), et la dernière main est vide, mais ouverte comme pour prendre quelque chose. La chevelure ou l'allure de la femme varie selon les régions et les pays, mais ressemblent souvent physiquement aux femmes du pays dans laquelle la représentation de Lucrine est présente. Le cou, les oreilles et les poignets de la représentation sont toujours ornés de bijoux. S'il s'agit d'une statue, les bijoux seront alors de véritables travaux d'orfèvrerie.

On dit souvent d'un rude négociateur ou d'un marchand qu'il est « habile comme Lucrine » ou qu'il est « le fils de Lucrine ». On surnomme parfois Lucrine « la Faiseuse de Fortune ».

Ses fidèles

Le clergé de Lucrine n'est pas très hiérarchisé et chaque temple est géré selon



le bon vouloir de son grand prêtre. Ainsi il n'est pas rare de voir une attitude très différente d'un temple de Lucrine à un autre. La plupart des temples recrutent très jeunes de futurs disciples qui seront formés à l'art de la négociation et du commerce, apprenant tant les lois que les manières de les contourner légalement ! Les prêtres de Lucrine n'ont pas vraiment de titre ou de nom particulier, mais certains prêtres aiment à s'affubler eux-mêmes d'un titre honorifique, du genre « le Très Grand Conseiller », « l'Excellent Maître des Négoce » ou encore « l'Exubérant Négociateur du Dunarir et de l'Ulthisie ». A vrai dire, les prêtres de Lucrine sont souvent des personnes sûres d'elles et imbues de leur personne, ce qui ne les empêche pas de ne jamais sous-estimer un adversaire potentiel.



Temple de Lucrine

Les principales missions des prêtres de Lucrine est de conseiller les marchands, développer les échanges des villes dans lesquelles les temples sont implantés, fédérer les commerçants dans des associations et des guildes, fournir des conseils lorsque le gouvernement d'une ville ou d'une région souhaite faire un investissement important, etc. Tous les conseils des prêtres de Lucrine sont rémunérés, et les compétences commerciales naturelles des prêtres fait du culte une organisation riche et opulente, dont les membres n'hésitent pas à s'afficher ostensiblement avec les derniers vêtements à la mode ou des bijoux à faire pâlir une duchesse. Toutefois, certains

prêtres de Lucrine ont parfois une attitude inverse et se révèlent être de véritables grippe-sous, ne laissant jamais passer une occasion de s'enrichir mais rechignant à dépenser.

Tous les prêtres de Lucrine cherchent à améliorer leur statut social et même s'ils vivent dans un temple, les initiatives personnelles pour s'enrichir ou réussir sont légions. Les prêtres de Lucrine peuvent parfois se « tirer dans les pattes », avec la bénédiction du maître du temple, car tous voient cette compétition comme naturelle et faisant partie du jeu. Les hauts dignitaires de Lucrine voient cela comme un entraînement permanent permettant aux prêtres de progresser. Il n'est pas rare qu'un prêtre particulièrement prometteur soit même aidé (voire protégé) par des hauts dignitaires afin qu'ils ne subissent pas trop les affres de collègues jaloux...

Les prêtres de Lucrine, bien que très matérialistes, prennent parfois la vie à la légère et ont tendance ne la considérer que comme un vaste jeu dans lequel ils doivent donner le meilleur d'eux-mêmes et remplir leur tâche du mieux possible. Devant cette motivation, on comprend aisément pourquoi il est presque impossible de berner ou même de rivaliser avec un prêtre de Lucrine... l'un des passe-temps favoris des prêtres de Lucrine est de raconter le déroulement de leurs meilleures affaires, et ils se donnent systématiquement leur beau rôle. Par certains côtés, les prêtres de Lucrine ont beaucoup en commun avec les prêtres de Rébion, et il est parfois arrivé, dans l'histoire des deux cultes, que certains prêtres renient leur foi d'origine pour rejoindre l'autre clergé.



Une prêtresse de Lucrine

Les prêtres de Lucrine portent des tenues amples et finement travaillées, toujours dans des teintes oranges et or, afin qu'on les identifie bien. Ils portent également un curieux chapeau noir de forme ronde et aux bords en demi-lune. Ils portent le plus souvent des bijoux et autres parures afin de rehausser leur tenue. Ils affectionnent les armes d'apparat et les sandales en forme de babouches.

Le blason du culte est une pièce de monnaie, tandis que le symbole religieux pendentif auquel est attachée une pièce de platine. Quant à la devise du culte, il s'agit de « Charité bien ordonnée commence par soi-même ».

Le culte de Lucrine enterre ses morts dans des cercueils de bois finement travaillé, qui sont ensuite ensevelis sous la terre. Une plaque de pierre recouvre ensuite la tombe, le plus souvent avec une épitaphe humoristique rappelant le fidèle décédé. Les richesses du défunt sont transmises à

ses héritiers, moyennant un impôt prélevé par le culte (sorte de droit de succession !). Si le défunt n'a pas désigné d'héritier, l'intégralité de la fortune revient au culte, qui l'administrera comme bon lui semble.

Les humains, les demi-elfes, les Halfelins et les nains sont les principaux adorateurs de Lucrine. Parfois, on retrouve aussi des gnomes et des elfes. Dans le Vyrmonus, on les adore principalement à Fall, Carnùr, au Vyrman, en Bordanie, en Nurùn-Castiglione et dans les Royaumes Orphelins. Dans le Tizun, le culte de Lucrine est populaire, notamment en Sudarvie, en Aldering, en Kamberdie et au Keltenos. Même les Pirates de Menesa vénèrent la Faiseuse de Fortune ! Dans le Zorbaranus, la présence du culte de Lucrine se limite au Dhazal, qui abriterait le Grand Bazar, lieu Saint du culte de Lucrine. Au travers les âges, il aurait été vu à tellement d'endroit que beaucoup commencent à croire que ce lieu saint mythique serait en fait... itinérant. Enfin, il semblerait que le clergé de Lucrine soit complètement absent du Karakite.

Eléments techniques

Alignement général : Lucrine est Neutre. Ses prêtres sont Neutres, Loyaux Neutres, Neutres Bons ou Neutres Mauvais.

Domaines : à choisir parmi Chance, Connaissance, Duperie, Voyage, Gloire*, Pacte*

Arme de prédilection : l'épée courte

Pouvoirs spéciaux :

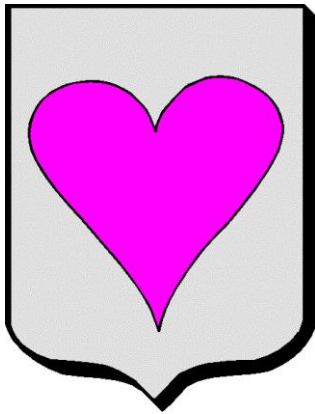
- Bonus de +2 en Bluff et bonus de +2 en Psychologie
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué



en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Estimation (Int), Connaissances (mystères) (Int), Psychologie (Sag), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste.

Lurmina



La divinité

Lurmina est une déesse empreinte d'amour et de volupté. Charmeuse et joyeuse, on lui attribue les domaines de l'amour, de la fertilité, du mariage, des naissances, des enfants, de la vie, de la beauté, du plaisir, de la joie, du charme. Elle est également la Protectrice des amants et des enfants, ainsi que la Sainte Patronne des prostituées.

Lurmina est une divinité profondément bonne qui œuvre pour le bonheur de ses ouailles, pour un monde fait de plaisir et de paix. Elle entretient de bons rapports avec tous les dieux bons ainsi qu'avec Dagan.

Lurmina est très souvent surnommée la Reine des Plaisirs.

La représentation de Lurmina peut varier d'un endroit à un autre mais il s'agit toujours d'une femme légèrement vêtue, charmeuse et dotée d'une beauté sans égal, qu'il s'agisse d'une humaine, d'une elfe ou d'une dryade. On utilise parfois l'expression « Belle comme Lurmina », qui signifie « Belle comme le jour », ou encore « touchée par la grâce de Lurmina ».

Ses fidèles

Les prêtres de Lurmina sont exclusivement des femmes. Les hommes sont admis en tant que serviteurs ou suivants mais ne peuvent être ordonné prêtre. Les Prêtresses de Lurmina peuvent être de toute race ou de toute condition, mais sont dans leur grande majorité très belles et très charismatiques. De par l'organisation matriarcale du clergé, la plupart des jeunes filles intégrant les rangs du clergé de Lurmina sont elles-mêmes les filles des prêtresses de la Reine des Plaisirs. Dès leur plus jeune âge, les futures prêtresses sont entraînées à être parfaitement éduquées puis apprennent à contrôler leur corps puis découvrent et apprennent à contrôler leurs désirs et leur plaisir physique. On leur apprend aussi les faiblesses des hommes et des femmes, les subtilités du calendrier féminin, mais aussi la manipulation « douce » et comment utiliser leur apparence physique. A terme, les jeunes femmes, suite à cet entraînement poussé et insolites, deviendront à la fois des expertes en relations amoureuses, des diplomates hors pair et ou des gouvernantes avisées, aussi à l'aise avec les enfants que pour conseiller les jeunes épouses afin qu'elles comblent leur maris... quand elles ne séduisent pas ces derniers !

Les simples prêtresses de Lurmina se nomment des Sœurs. Le grade supérieur est celui « Grande Sœur », qui a



normalement la charge des novices et de leur entraînement. Un lieu de culte ou une communauté est placé sous la responsabilité d'une Matriarche. Elles dirigent des communautés le plus souvent indépendantes et autonomes, qui ne se rejoignent que sur le respect des directives envoyées par les Hautes Matriarches, qui dirigent les lieux saints du culte et constituent le lien du pouvoir vers la base des Matriarches.

Enfin, toutes les prêtresses de Lurmina se soumettent à l'autorité de la Sainte Matriarche. Représentante suprême du clergé, la Sainte Matriarche est nommée par la Sainte Matriarche qui la précède. Celle-ci choisit de son vivant celle qui lui succèdera à sa mort. Il s'agit le plus souvent d'une des Hautes Matriarches les plus actives.

Le clergé de Lurmina et ses ravissantes prêtresses remplissent plusieurs rôles dans la société. Ces rôles sont plus ou moins prononcés selon les régions, et les temples ont presque toujours un double emploi :

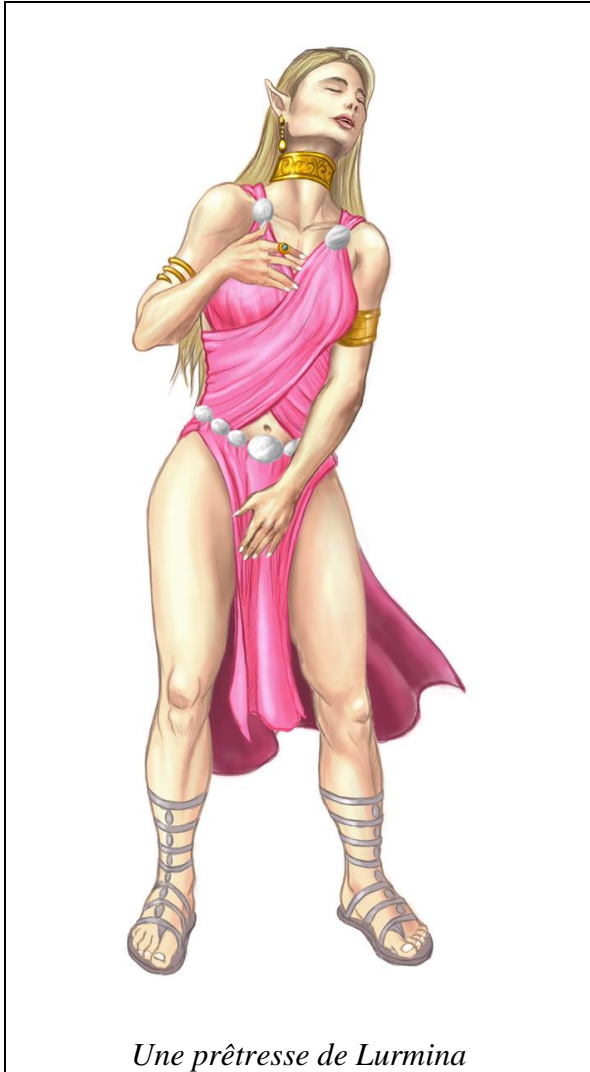
- Lieu de culte et orphelinat, dont les prêtresses sont des éducatrices hors pairs plaçant les enfants au-dessus de toute autre forme de richesses ; Elles conseillent également les femmes des communautés dans lesquelles le temple est établi en matière de fécondité, d'éducation, etc.
- Lieu de culte et maison close : Courtisanes, les prêtresses de ce type de temple remplissent le rôle de prostituées de luxe et canalisent leur énergie pendant les rapports sexuels, dont on dit qu'elles tirent des pouvoirs incommensurables. Certains de ces curieux temples accueillent aussi de simples prostituées qui peuvent recevoir soins et hébergement.
- Lieu de culte et centre artistique : Si le culte de Bohpo accueille de nombreux artistes en son sein

(architectes, écrivains, acteurs, dramaturges, poètes...), les prêtresses de ces temples ne sont pas en reste. Elles soutiennent, voire entretiennent, des sculpteurs, peintres et autres dessinateurs, quand elles ne mettent pas la main à la pâte elles-mêmes.

Les prêtresses de la Reine des Plaisirs suivent « La Règle de la Vie » : Elles ne peuvent pas prendre la vie d'un humanoïde tel qu'il soit. En revanche, en cas de menace, elles peuvent tout à fait tuer un monstre, si les circonstances l'exigent. Elles n'ont aucun problème pour éliminer les morts-vivants et les créatures artificielles, « des créatures maléfiques déjà mortes, de toute façon » (de l'aveu même des prêtresses de Lurmina).

Les tenues religieuses des prêtresses sont des robes très moulantes et aguicheuses, et toujours dans les teintes de rose. Les prêtresses portent également de nombreux bijoux et accessoires : châles, tatouages, ceintures, etc. Les prêtresses de la Reine des Plaisirs ont une hygiène parfaite et se parfument toujours avec des lotions enivrantes et sensuelles.

Quant au blason de Lurmina, il représente un cœur sur un fond clair. Le symbole religieux des prêtresses de Lurmina est une bague en or surmontée d'un petit saphir. Enfin, la devise du culte est « L'Amour et le Beau ».



Une prêtresse de Lurmina

Les prêtresses de Lurmina entretiennent des cimetières fleuris et bien ordonnés, qui ont plus l'allure de jardins verdoyants que de terrains sinistres. Les prêtresses défuntes sont enterrées dans des cercueils de bois qui sont ensevelis puis recouvert d'une dalle de pierre longue de la longueur d'un homme sur lesquels ont écrit un poème décrivant la vie passée de la prêtresse. A l'inverse de beaucoup d'autres cultes, les jardins-cimetières du culte de Lurmina sont des lieux joyeux où les prêtresses vivantes aiment venir se promener. Même les enterrements sont placés sous le signe de la joie et ont se remémore avec plaisir les meilleurs moments passés avec la défunte.

Les temples de Lurmina sont des modèles d'architecture et de beauté, aux courbes

arrondies et dont les jardins luxuriants sont décorés de statues de femmes nues. Des tableaux ornent les murs et les temples les plus grands abritent aussi des termes.

Un peu à part du clergé officiel, Les Sœurs-Gardiennes constituent une sorte d'ordre religieux ou de secte autonome. On raconte qu'elles se battraient plus facilement que les autres prêtresses de Lurmina et qu'elles ne suivraient pas forcément la Règle de la Vie. Leur existence remonterait à une lointaine tradition guerrière des tribus d'amazones de contrées lointaines. Les Sœurs-Gardiennes sont rares et peu nombreuses, et ont tendance à vivre en marge du culte officiel, sans pour autant s'y heurter. Elles utiliseraient à la fois leurs talents de séduction ainsi que leurs talents guerriers afin de parvenir à leurs fins, que seule semble connaître la Gardienne-Mère, qui est responsable de l'Ordre.

La plupart des adeptes du culte de Lurmina sont humains, elfes ou demi-elfes. Quelques halfelines et quelques rares gnomes ont parfois été aperçus dans les rangs des prêtresses de la Reine des Plaisirs. Dans le Tizùn, les adorateurs de Lurmina peuvent se retrouver notamment en Kamberdie, au Keltenos et à Menesa. Dans le Vyrmonus, c'est surtout à ConSudre, dans le Vyrman, les Royaumes Orphelins et la Principauté Calanaise qu'on retrouve des temples de Lurmina, et plus rarement dans les Terres du Nord. Enfin, le culte est presque absent des continents du Karakite et du Zorbaranus, à l'exception de rares temples et sectes en Idaria. On raconte qu'un des lieux saints de Lurmina existerait quelque part dans le Zorbaranus, mais même les simples Matriarches du culte n'ont que peu d'information à ce sujet.

Eléments techniques



Alignement général : Lurmina est Chaotique Bonne. Ses prêtresses sont principalement Chaotiques Bonnes, mais certaines sont Neutres Bonnes, et quelques-unes sont Chaotiques Neutres.

Domaines : à choisir parmi Chaos, Protection, Guérison, Flore, Libération*, Création*

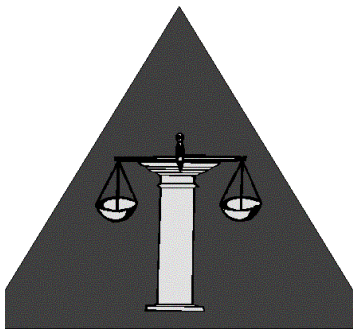
Arme de prédilection : Masse d'armes légère

Pouvoirs spéciaux :

- Repousser les morts-vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de soins de même niveau.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Psychologie (Sag), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Une prêtresse de Lurmina qui choisit le domaine de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente.

Marblus



La divinité

Marblus est un dieu très strict et sévère, mais loyal et juste, qui apprécie le goût de

l'effort et le travail bien fait. C'est sans surprise que ses attributions principales concernent la justice, l'égalité et l'ordre. Marblus est très exigeant envers ses ouailles ainsi qu'avec les autres dieux, ce qui explique qu'il ne s'entend qu'avec des divinités très loyales comme Uron. Marblus est fréquemment surnommé « la Balance de la Justice » ou tout simplement « Le Juste ». Selon les pays, la représentation de Marblus peut varier : souvent une balance inscrite dans un triangle, mais on retrouve parfois l'image d'un homme brun aux cheveux longs dont les yeux sont fermés et qui ouvre ses bras, paumes ouvertes vers le haut (rapport à la balance). Enfin, la représentation la moins courante est celle d'une lune ne argent.

Marblus est le Saint Patron des Juges et des Administrations (parlementaires, fonctionnaires, employés royaux, membres assemblées, selon les pays), et également vénérés de nombreux prévôts, avoués, etc. Dans de nombreux pays, son clergé est le représentant de la loi et fait appliquer celle-ci à l'aide de l'armée locale. On dit souvent d'un chevalier courageux ou d'un honnête paladin qu'il « est loyal comme Le Juste », ou encore d'une personne honnête qu'elle est « honnête comme Marblus ».

Ses fidèles

Le clergé de Marblus est très hiérarchisé et ses prêtres sont des modèles d'ordre et de discipline. Le clergé s'étend à l'ensemble d'Extremia et chaque prêtre de l'ordre, quel que soit le coin reculé dans lequel il vit, à conscience de faire partie d'une grande organisation dans laquelle patience et mérite seront les deux clés pour évoluer en son sein.

Les temples de Marblus forment de nombreux novices, qu'ils nomment « Apprentis ». Ces novices sont toujours formés dans les temples par des prêtres plus expérimentés. La formation est longue



et difficile, faite d'obéissance, de respect, de privation et de lecture des codes de loi. Lorsqu'ils sont intronisés prêtres, les apprentis deviennent des membres du clergé à part entière. Dans la terminologie du clergé, les simples prêtres sont des « Edans ». Droits, loyaux et austères comme la plupart de leurs congénères, les nouveaux Edans auront la possibilité de progresser au sein du clergé, peut-être pour devenir « Pères des Apprentis », qui sont les formateurs des novices. Après quelques années à ce poste, les plus talentueux pourront devenir des « Médiants », qui sont les aides de camp des chefs de temples. Ces derniers portent le nom d'« Honorables », et leur sens de l'honneur et de la justice est reconnu par leurs amis comme leurs ennemis.

Les Honorables les plus actifs et les plus méritants pourront être nommé « Vénérables ». Il s'agit d'un titre hautement reconnu puisqu'il permet par la suite de participer à l'élection du « Très Vénérable », qui se trouve être le chef suprême du clergé de Marblus, auquel tous les prêtres jurent allégeance. Le Très Vénérable est la plupart du temps un homme expérimenté, doublé d'un fin politicien.



Un prêtre de Marblus

Un autre titre prestigieux dans le clergé est Inquisiteur du Juste : repérés parmi les fidèles du clergé et reçoivent une formation spéciale leur permettant d'acquérir ce statut convoité.

La vie au sein des temples de Marblus est des plus austères : les prêtres ne parlent que lorsque cela est nécessaire, ne mentent ni ne trichent jamais, sont d'une propreté et d'une organisation à faire pâlir de nombreuses armées. Férés de loi et épris de justice, les prêtres de Marblus, malgré leur idéaux et leurs évidente bonne volonté, sont souvent vu comme « coincés » ou trop absconds par la population ou par les prêtres d'autres divinités. Le clergé de Marblus se voulant comme un modèle d'égalité, les prêtres et les prêtresses ont tous le crâne rasé, symbole de discipline. Les hommes se doivent d'être glabres. Il n'y a pas d'ailleurs pas d'autres différences



entre les hommes et les femmes dans le clergé, et les différences sont des plus ténues : quartiers mixtes, responsabilités identiques pour hommes et femmes, entraînement identique, etc.

Dans la plupart des communautés loyales, les prêtres de Marblus font office de juges et les temples du Juste sont des tribunaux, instruisant les affaires importantes et garantissant une indépendance vis-à-vis du pouvoir en place. Les petites communautés trop isolées ou n'ayant pas de prêtre de Marblus à disposition peuvent parfois bénéficier du passage d'un Marcheur de Loi, un prêtre de Marblus itinérant dont c'est justement la mission de se rendre dans les endroits isolés ou difficiles d'accès pour rendre la justice.

Bien que tout entier tourné vers la Loi, les prêtres de Marblus font en général peu de différence entre le Bien et le Mal : ce qui importe, c'est le respect des lois, et non de savoir si le fautif a apporté le bien ou le mal en faisant ce qu'il a fait. Certains prêtres de Marblus sont toutefois plus modérés dans leur approche et comprennent la situation du menu peuple, et essayent parfois d'être un peu plus à l'écoute des réalités du monde qui les entourent.

De nombreux prêtres de Marblus comptent aussi parmi leurs activités la relecture, la correction et la reproduction de codes de lois. Ils sont également souvent sollicités pour donner leur validation lors d'actes ou de contrats officiels, sollicitation qui n'est pas gratuite et constitue l'essentiel des revenus du clergé (avec les dons et quelques impôts, bien sûr).

Le culte du Juste entretient des cimetières souvent attenants à ses temples afin de déposer les corps de ses morts. Ceux-ci sont installés dans des cercueils de pierre et placés dans des petits mausolées plutôt qu'enterrés. Les cimetières de Marblus sont souvent très bien organisés et bien

tenus, souvent en forme géographique et dotés d'allées bordées de galets délimitant les zones de passages avec les zones réservées aux mausolées. Les cimetières sont toujours défendus par une poignée de jeunes prêtres qui ont également la responsabilité de leur entretien.

Étant donné leurs importants pouvoirs et leur droiture, les prêtres de Marblus peuvent aussi être plus tournés vers l'action et soutenir les forces armées et les milices d'un pays ou d'une ville, rendant ainsi les forces de l'ordre bien plus efficaces grâce à l'appui de la magie divine. Leurs talents divinatoires et certains autres sorts peuvent aussi servir lors d'interrogatoires ou d'analyse de scène de crime.

Dans certaines régions, les prêtres de Marblus peuvent aussi faire office d'avocats, mais cette situation est plus rare car elle oblige les prêtres à prendre parti, alors qu'ils se déclarent eux-mêmes plus compétents pour juger des faits et non les interpréter.

Les prêtres de Marblus portent tous des tabards gris sur lesquels est brodée une balance inscrite dans un triangle sur le torse. Ils portent également des capes grises rehaussées de fils d'argent, ainsi que des bottes de cuirs solides. La balance inscrite dans le triangle est également le blason du clergé de Marblus. Le symbole religieux des prêtres est une écharpe argentée laquelle est brodée la devise « Pour l'Ordre et la Justice ».

Les temples de Marblus sont le plus souvent de larges bâtiments sobrement décorés mais bien tenus, principalement en pierre, de couleur grise ou blanche. Les murs sont souvent recouverts de textes de loi ou de recommandations gravés à même la pierre, car « Nul n'est censé ignorer la Loi », ce qui constitue l'une des deux devises des prêtres de Marblus.



La plupart des fidèles de Marblus sont des humains, mais on trouve aussi quelques nains ainsi que des elfes et bien sûr des demi-elfes.

On trouve de nombreux fidèles du Juste à Holmar et dans le Vyrman, deux pays du Vyrmonus où le culte de Marblus est dominant. D'ailleurs, le lieu saint le plus important du culte, le Pilier de la Loi, se trouve dans le royaume d'Holmar. Dans ce continent, le culte de Marblus reste également très courant dans les Terres du Nord, Fall et ConSudre. Dans le Tizun, on trouve des fidèles en bon nombre au Keltenos et en Sudarvie, mais presque pas ailleurs. En Surdavie, d'ailleurs, on trouve un autre lieu célèbre du culte, le Mont Kujtin, au sommet duquel aurait été trouvé, selon la légende, la Loyale, une arme sainte du clergé de Marblus.

Dans le Zorbaranus, le seul pays dans lequel le culte de Marblus est courant est le Dhazâl. Enfin dans le Karakite, on retrouve surtout des fidèles au Chongten.

Eléments techniques

Alignement général : Loyal Neutre. La plupart des prêtres de Marblus sont Loyaux Neutres également.

Domaines : à choisir parmi Loi, Protection, Connaissance, Bien, Inquisition*, Pensée*

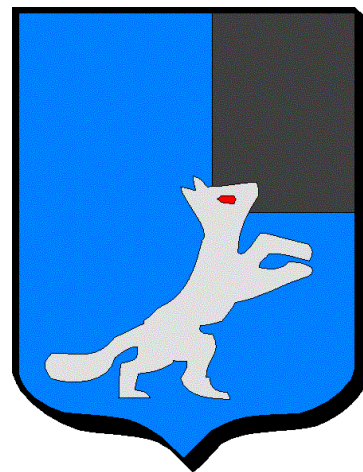
Arme de prédilection : Epée bâtarde

Pouvoirs spéciaux :

- Repousser les Morts-vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Psychologie (Cha), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (loi) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste.

Rébion



La divinité

Rébion est une divinité fourbe et cupide et ses intérêts passent avant toute chose. Ses attributions ont rapport avec la ruse, la discorde, la malice, le vol et la manipulation. Rébion est par ailleurs le saint patron de nombreux voleurs, charlatans et autres imposteurs. On retrouve aussi quelques ensorceleurs, enchanteurs et illusionnistes parmi ses fidèles.

Individualiste et imprévisible, Rébion est un dieu qui agit toujours dans l'ombre, dressant parfois les autres dieux les uns contre les autres dans le seul but de se divertir. Rébion entretient toutefois quelques rapports avec Hamoi, mais aussi Chiar ou même Lucrine. En revanche, Rébion est en conflit ouvert avec Marblus et Uron.



Rébion est le plus souvent représenté par un Renard Argenté au regard perçant. Parmi ses nombreux surnoms, il est parfois appelé « le Dieu-Renard » ou le « Renard Fouineur », ou encore « le Fourbe Subtil ». On dit souvent, pour désigner un personnage retord ou fourbe qu'il est « un des mignons de Rébion ». Et lorsque deux personnes se querellent beaucoup, on dit souvent qu'ils ont « été mordus par Rébion ».

Ses fidèles

Le clergé de Rébion n'est pas hiérarchisé et ses lieux de culte sont extrêmement rares. A l'image des prêtres de Shala, les prêtres de Rébion sont autonomes. Toutefois, là où les prêtres de Shala sont nomades, les prêtres de Rébion aiment se sédentariser dans une région agissant dans l'ombre ou déguisés afin de tisser une toile et d'établir de solides contacts, ou encore des couvertures en béton.

La plupart des prêtres de Rébion agissent seuls ou s'entourent de quelques roubleards. Lorsqu'un prêtre du Dieu-Renard rencontre un jeune homme qui lui semble prometteur, il le prend sous son aile et en fait son disciple. Il formera et éduquera ce dernier jusqu'à ce que le disciple puisse voler de ses propres ailes. Il pourra alors quitter son maître pour s'établir dans une autre région, puis, lorsqu'il aura acquis suffisamment d'expérience, il formera à son tour un disciple. Un disciple peut conserver des liens étroits avec son tuteur durant toute sa carrière, ou au contraire perdre tout contact avec ce dernier.

Parfois, un prêtre de Rébion particulièrement influent parvient à s'entourer d'un groupe de roubleards et de quelques disciples, qu'il organise comme une véritable guilde autour d'un lieu de culte secret. Ce lieu de culte est le plus souvent en ville, dissimulé dans les égouts

ou les bas-fonds. On appelle les prêtres dirigeant ces communautés indépendantes les « Bergers des Âmes Perdues ».

L'occupation principale des prêtres de Rébion est de monter des arnaques, d'organiser secrètement des disputes, participer à des cambriolages, bref de tirer les ficelles dans l'ombre, tout en se divertissant et en s'enrichissant. En effet, les prêtres de Rébion sont un peu le reflet plus sombre des prêtres de Lucrine, et certains membres du culte du Renard Fouineur sont des anciens adorateurs de la faiseuse de fortune.



Un prêtre de Rébion

Les prêtres de Rébion portent des tuniques proches de celle des ninjas, d'une couleur bleue nuit. Ces tuniques sont agrémentées d'une cape de même couleur et dotée d'une capuche. Les prêtres de Rébion portent également un masque en argent. Mais fréquemment, les prêtres de Rébion



délaissent leurs habits officiels pour se déguiser voire se travestir afin de se confectionner de fausses identités. Leur symbole religieux est une queue de renard, souvent attachée à leur ceinture. La devise du culte de Rébion est « Malice et Fourberie ». Quant au blason du culte, il représente un renard argenté sur fond bleu.

Les prêtres de Rébion pratiquent l'embaumement de leurs défunts. Ils les font ensuite reposer dans des sarcophages en leur laissant quelques bijoux amassés de leur vivant. Les adorateurs du Fourbe Subtil aiment également apprivoiser un renard, qu'ils affectionnent comme un animal domestique.

La plupart des adeptes de Rébion sont humains, gnomes ou Halfelin. Les demi-elfes ne sont pas rares non plus. En revanche, le culte ne compte que très peu de nains et pratiquement aucun demi-orque.

Dans le Vyrmonus, on retrouve des adorateurs du Dieu-Renard dans les Royaumes Orphelins, la Principauté Calanaise ou les Iles Froides. Le culte est cependant plus secrètement observés dans plusieurs autres pays. Dans le Tizùn, on retrouve surtout des adorateurs de Rébion à Menesa ou à Zandrizzin. Dans le Karakite, le culte est courant au Zhullag, mais très rare ailleurs. Enfin, on ne trouve presque pas d'adaptes dans le Zorbaranus, sauf quelques communautés secrètes au Dhâzal ou au Gurvand. On ne connaît pas de lieu saint de Rébion à l'heure actuelle.

Eléments techniques

Alignement général : Rébion est Chaotique Neutre. Ses prêtres sont Chaotiques Neutres, parfois Neutre ou Neutre Mauvais.

Domaines : à choisir parmi Duperie, Chaos, Connaissance, Mal, Domination*, Communauté*

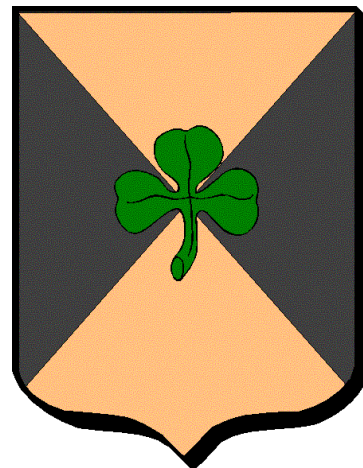
Arme de prédilection : Epée courte

Pouvoirs spéciaux :

- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).
- Bonus de +1d6 en attaque sournoise. Ce pouvoir est identique au pouvoir de Roublard et ce dé supplémentaire se cumule avec les dés d'attaque sournoise que le prêtre peut avoir s'il a des niveaux de roublard ou de toute autre classe ayant accès à cette capacité.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Contrefaçon (Dex), Connaissances (mystères) (Int), Escamotage (Dex), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste.

Shala





La divinité

Shala est une déesse enjouée et active, qui tient rarement en place. Ses domaines de prédilections ont rapport à la destinée, la chance et les voyages. D'un naturel producteur, elle vient en aide aux égarés, et parfois à d'autres personnes au gré du hasard. Elle est la patronne des voyageurs, des colporteurs, des joueurs et autres parieurs.

Également appelée la Dame du Destin, Shala est une déesse plutôt solitaire, et elle ou ses ouailles n'entretiennent en général que peu de contacts avec les autres divinités. Toutefois, Shala et son culte développent parfois des relations avec leurs homologues d'Iniva, Xamidi, d'Appoca ou de Fresha. En général, les adeptes de Shala ne comprennent pas la manière d'agir trop rigide ou trop extrême des clergés d'Uron, Marblus, Chiar, Gornar, Hamoï ou Rébion. Dans l'esprit, les adeptes de Shala sont très éloignés des idéaux de ces derniers.

Shala est représentée par une femme humaine aux longs cheveux bruns. On la représente fréquemment entourée de Trèfles à quatre feuilles. On dit souvent d'une personne qu'elle a « la chance de Shala » lorsque le hasard fait bien les choses. On utilise souvent la locution « que Shala guide tes pas » à un ami lorsque celui-ci entreprend un voyage, afin de lui souhaiter bonne chance. Cette locution est également la devise du culte de Fresha.

Ses fidèles

Le culte de Shala n'est pas organisé en clergé. Les prêtres de Shala sont le plus souvent des prêtres itinérants, sans attaches et sans communauté religieuse autour d'eux. En effet, les prêtres de Shala préfèrent apporter leur aide au hasard des

chemins et des rencontres. Il existe toutefois dans les grandes villes des petites chapelles dédiées à Shala et servant de temples. Il n'y a pas de prêtres résidents dans ces chapelles : lorsqu'un prêtre de Shala est de passage dans une ville comportant une chapelle, il est de coutume que ce dernier s'y rende et relève le prêtre s'occupant de la chapelle. Le dernier arrivé sera lui aussi remplacé par le prochain prêtre de Shala passant par la ville, etc. Parfois, certaines chapelles peuvent être inoccupées pendant des mois, voire laissées à l'abandon.

Les prêtres de Shala se considèrent tous comme des égaux, ce qui fait qu'il n'y a pas de lien hiérarchique, quel que soit la puissance ou l'expérience des prêtres. Les membres expérimentés prennent des jeunes apprentis, le temps de les former et de leur apprendre les ficelles du métier, avant de les laisser voler de leurs propres ailes. Les prêtres de Shala choisissent souvent leur apprenti au hasard des routes, et n'ont en général qu'un seul apprenti à la fois, au maximum deux. Les prêtres de Shala n'ont pas de nom en particulier. Leur principal rôle est d'influer sur le destin, d'apporter un peu de chance et un peu d'aide là où ils apparaissent. Leur passage dans une petite communauté est généralement vu comme un signe de chance – même si le plus chanceux reste presque toujours le prêtre de Shala lui-même, protégé par sa divinité...



Une prêtresse de Shala

Ce statut de porte-bonheur permet aux prêtres de Shala de subsister par l'aumône ou les offrandes que la populace leur fait, d'en l'espoir d'attirer les faveurs de Shala ou de les aider lorsque le destin s'acharne. Mais de toute manière, les prêtres de Shala tombent souvent sur un pommier ou des vignes lorsqu'ils ont faim ou un petit cours d'eau bien fraîche lorsqu'ils ont soif...

Les prêtres de Shala ont par conséquent une attitude souvent désinvolte et enjouée, comme s'ils prenaient les tours du destin avec un détachement teinté de fatalité. Beaucoup ont confiance en eux et en leur chance, « la protection de Shala », et n'ont de ce fait, pas très peur de la mort. La plupart des prêtres de Shala sont d'ailleurs assez joviaux et sont d'agréables compagnons de voyage, mais qui à un moment donné, reprenne le chemin de l'aventure de leur côté, afin de rencontrer de nouveaux compagnons de voyage et de

suivre une autre route, là où le hasard guidera leur pas. Les prêtres de Shala sont par conséquent de grands voyageurs et ont souvent de solides connaissances en géographie ou en cartographie. Ils voyagent le plus souvent léger, appréciant l'équipement pratique et peu encombrant qui va avec leur état d'esprit de nomade.

Les prêtres de Shala portent des braies beiges et une curieuse veste en cuir, comportant un bouton central en forme de trèfle à quatre feuilles. Ce gros bouton est souvent en or ou en argent, et tient lieu de symbole religieux. Enfin, pour compléter leur tenue, les prêtres de Shala portent un chapeau à larges bords pour les protéger des intempéries. Sur les temples de Shala, on retrouve souvent le blason de Shala, qui reprend le trèfle à quatre feuilles.

Lorsqu'ils se rencontrent, les fidèles de Shala aiment mettre leur chance à l'épreuve : il n'est pas rare qu'ils parient, jouent ou tentent quelques défis un peu dangereux afin de voir qui est le prêtre ayant le plus les faveurs de Shala. Pour les prêtres de Shala, tout dans leur vie est une affaire de chance, de rencontre, de destinée et de hasard. Il n'est pas rare qu'ils tirent à pile ou face la direction qu'ils doivent prendre lorsqu'ils arrivent à un croisement. De par leur mode de vie bohème, les prêtres de Shala ne se marient généralement pas, mais cela ne constitue en aucun cas un commandement de Shala. Simplement, par convenance personnelle, la plupart des prêtres restent célibataires (mais pas chastes).

Les fidèles de Shala, lorsque vient la mort, sont enterrés le long des routes passantes, dans des simples cercueils en bois et sans symbole particulier. Ainsi, les fidèles ne sont pas loin des pèlerins, voyageurs et autres marcheurs qui parcourent les routes comme eux-mêmes l'ont fait lors de leur vie passée.



Les Humains et les Gnomes sont les deux races vénérant le plus souvent Shala. Il existe cependant des suivants de Fresha dans presque toutes les races, mais chez les humains et les gnomes, la vénération de Shala est courante, alors que dans d'autres races, ce fait est bien moins courant. Toutefois, on peut rencontrer de nombreux fidèles de Shala chez les Demi-Elfes.

On trouve des adeptes de Shala notamment dans le Vyrmonus. Le culte de Shala est en effet assez répandu à Fall, à Carnùr, au Vyrman, dans les Royaumes Orphelins et en Principauté Calanaise. Dans le Tizun, on retrouve le culte de Shala en Aldering, au Keltenos et à Menesa. Enfin, dans le Zorbaranus, Shala est notamment vénérée à Dhazâl.

Le clergé de Shala, de par son mode de fonctionnement itinérant de ses prêtres, n'a pas beaucoup de lieux de pèlerinage. Toutefois, un jour, un prêtre de Shala aurait eu un jour une révélation ou bien aurait trouvé un trésor, alors qu'il se trouvait au carrefour de plusieurs voies importantes au Keltenos. Depuis, cet endroit est appelé la Croisée des Bonnes Fortunes et est devenu une sorte de lieu de pèlerinage, qui a attiré à lui des vendeurs de porte-bonheurs qui se massent sur le carrefour au même titre que des prêtres de Shala ou de simples voyageurs.

Eléments techniques

Alignement général : Shala est Neutre. Ses prêtres sont Neutre ou Chaotique Neutre. Parfois, on peut rencontrer quelques prêtres Chaotiques Bons.

Domaines : à choisir parmi Chance, Chaos, Voyage, Protection, Libération*, Mysticisme*

Arme de prédilection : Lance

Pouvoirs spéciaux :

- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).
- Un don gratuit à choisir parmi les trois suivants : Reflexes surhumains, Vigueur Surhumaine ou Volonté de Fer.

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Evasion (Dex), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Un prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute la compétence Survie (Sag) à cette liste.



Uron



La divinité

Uron est un Supradragon, une sorte de Dieu-Dragon très rare dans le multivers. Seule une demi-douzaine de ces créatures a été recensée à travers les âges et les galaxies. Uron fut le créateur de la planète Extremia, qu'on dit être faite de son propre corps.

L'esprit d'Uron est toujours présent sur la planète et ce dernier assume le rôle de dieu principal. Il est associé au bien, à la lumière, au soleil et au feu. Dépeint comme profondément bon et loyal, Uron a une personnalité forte mais capable de juger avec sagesse et discernement. Ses fidèles louent son courage, sa force, son flegme et son énergie chaleureuse, ainsi qu'un grand sens de la loyauté, de l'ordre et du devoir.

Uron est le plus souvent représenté par un immense dragon d'or au regard bienveillant, aux attitudes paternelles et au sens de l'effort sans limite. On le dit exigeant mais généreux avec ceux qui le servent. On dit souvent de personnes pures qu'elles sont « bienveillantes comme Uron ». On dit aussi de quelqu'un de

courageux « qu'il a la bravoure d'Uron ». Egalement, Les fidèles d'Uron surnomment parfois leur divinité « le Souffle Divin ». Ce surnom a également donné, par déformation, l'expression « Par le Souffle d'Uron ! », qui sert le plus souvent à exprimer sa surprise ou sa colère. Enfin, Uron est aussi parfois surnommé « le Lumineux ».

Ses fidèles

Le clergé d'Uron est très organisé et hiérarchisé. De jeunes hommes et jeunes femmes de toutes races et de toutes conditions sont envoyés dans les temples d'Uron en qualité de novice (les prêtres d'Uron confirmés les surnomment les « étincelles »). Ils y servent invariablement pendant cinq ans, sous les ordres du Garde-Feu, avant d'être ordonné prêtre, si bien sûr ils montrent les qualités requises pour devenir de véritables serviteurs d'Uron : Foi, Sagesse, Compassion et Vaillance sont parmi les valeurs les plus importantes. La devise du culte est d'ailleurs « Courage et Loyauté ». Les tâches des novices sont les plus ingrates, et comprennent l'entretien et le nettoyage du temple, la cuisine, etc. Ce traitement doit apprendre l'humilité aux « Etincelles », avant qu'ils ne deviennent des prêtres.

Une fois devenus des prêtres confirmés, les novices deviennent des « Flammes ». Si beaucoup le resteront toute leur carrière, certains pourront briguer des positions plus importantes. Par ordre d'importance, on retrouve tout d'abord le Porte-Feu, qui assiste les prêtres plus expérimentés pour toutes les cérémonies internes et les offices pour les fidèles. Puis vient le grade de « Flamboyant », qui est le premier grade où les prêtres d'Uron peuvent célébrer des cérémonies religieuses. Dans les temples les plus petits, où il n'y a qu'une poignée de prêtres, le responsable est souvent un Flamboyant, et il reporte au responsable d'un temple plus important. Si le temple



est de bonne taille, on retrouve ensuite la position de « Luminastre », qui correspond dans le clergé d'Uron à celui de cellérier.

Puis vient le poste de Garde-Feu, qui est le responsable des novices, comme nous l'avons vu. Dans les temples les plus grands, il existe aussi une position similaire, mais légèrement plus prestigieuse : celle de Garde-Flamme, qui s'occupe de gérer et surveiller l'entraînement des prêtres ordinaires.

On trouve ensuite le Maître des Feux, qui doit s'assurer que le feu brûle en permanence dans le temple. Il a notamment la responsabilité d'alimenter le Grand Atré, qui est le brasero principal devant lequel se déroulent les cérémonies du culte.

Au-dessus de lui, on trouve le Maître Solaire. Le responsable d'un temple d'une grande ville est fréquemment un Maître Solaire, dont la puissance est en général remarquable. Seuls les meilleurs meneurs d'hommes et les plus purs des prêtres d'Uron peuvent devenir Maître Solaire. Un certain sens politique est également requis, ce qui explique parfois que des prêtres voyageurs, ayant décidé de servir Uron sur les routes de l'aventure plutôt qu'en priant et en s'entraînant dans un temple, n'ont souvent que le titre de Flamboyant. Toutefois, certains prêtres itinérants d'Uron obtiennent un tel prestige et une telle renommée qu'on leur attribue parfois le titre envié de Maître Flamboyant. Certains Maîtres Solaires particulièrement efficace obtiennent parfois ce titre.

Seule une poignée de prêtres est nommé Seigneurs des Flammes. Ils ne sont en général qu'entre dix et douze à travers le monde. Ils ne se réunissent que rarement mais forment une sorte de conseil des sages du clergé d'Uron. Le chef suprême du clergé est issu de ce conseil et est appelé le Grand Flamboyant. Il est le dirigeant incontesté du culte. Tous les

prêtres d'Uron lui vouent une allégeance sans faille.



Un prêtre d'Uron

Le blason du clergé d'Uron est un dragon d'or sur un fond blanc. Ce code couleur se retrouve aussi sur les vêtements des prêtres. Ceux-ci portent en effet des tuniques blanches sur lesquelles on retrouve un petit dragon d'or brodé sur le cœur. De plus, lorsqu'ils se déplacent, les prêtres d'Uron portent aussi un manteau blanc avec une capuche très longue qui rappelle la queue d'un dragon. Enfin, les prêtres d'Uron portent autour du cou leur symbole religieux, la représentation d'une griffe de dragon en or.



Même dans des coins reculés et des contrées lointaines, on retrouve souvent un temple d'Uron, souvent de vastes bâtiments de pierre blanche laissant de larges ouvertures pour laisser passer les rayons du soleil. Les temples d'Uron sont en effet très éclairés, et les jeux de lumière y sont fréquents. Les temples d'Uron les plus importants sont dotés de cours intérieures et de serres afin d'utiliser au maximum la lumière du soleil. Une fois la nuit tombée, la lumière du soleil est remplacée par de grands braseros, des torches, etc. Ainsi, les fidèles ont conscience que le Souffle Divin les accompagne, même pendant la nuit. Les cheminées sont monnaie courante dans les temples d'Uron, et les temples sont toujours conçus pour éviter les incendies, bien que de toute façon, les prêtres d'Uron puissent maîtriser les flammes par leur seule volonté.



Un temple d'Uron

Les fidèles d'Uron ont toujours besoin d'allumer un feu afin de prier et de se rapprocher de leur dieu, et les cérémonies religieuses à l'intérieur du temple ont toujours lieu auprès du Grand Atré, qui brûle sans relâche dans tout temple d'Uron. C'est ici notamment que sont incinérés les prêtres d'Uron lorsqu'ils viennent à décéder. Sans surprise, les adeptes d'Uron

pratiquent la crémation en tant que rite funéraire.

S'ils sont loin d'un temple, les fidèles d'Uron fabriquent de grands brasiers et y déposent le corps du ou des défunts. Ils prononcent ensuite une oraison funèbre avant d'enflammer le brasier et d'assister à la scène, impassibles.

A travers le monde et les âges, le culte d'Uron a vu naître de plusieurs ordres d'élite. Les plus principaux sont l'Ordre Ardent et l'Ordre Lumineux, mais aussi la Fraternité de la Flamme Blanche (CP : Adeptes de l'Ordre Ardent, Champions de l'Ordre Lumineux, Gardiens de la Flamme Blanche).

La majorité des fidèles d'Uron sont des humains. Toutefois, on trouve aussi de nombreux demi-elfes, des elfes et quelques parmi ceux qui vénèrent le Souffle Divin. On trouve beaucoup d'adorateurs d'Uron dans le Vyrmonus, notamment dans le Vyrman, à ConSudre et dans les Terres du Nord, dans lesquels la religion est dominante. La foi est également très courante à Fall, en Bordanie et en Nûrun-Castiglione. Il y a également de nombreux fidèles d'Uron dans le Tizun, notamment en Sudarvie et en Kamberdie, où on trouve de fervents adorateurs du Supradragon. Ensuite, dans le Zorbaranus, le culte d'Uron est la religion majeure dans le Sultanat de Dhâzal. Enfin, on retrouve des adeptes d'Uron dans le Karakite, notamment dans le Chica-Ta et le Chongten.

Le clergé d'Uron compte plusieurs lieux saints à travers le monde. Les plus célèbres dans le Vyrmonus sont la ville sainte de Flamboyante-Isabeau en Bordanie, la Demeure Lumineuse, située à Kiria dans le Vyrman, siège de l'Ordre Lumineux, et le Monastère de Pirim, un ancien temple mystique situé dans les Terres du Nord, qui met à l'épreuve le courage des jeunes prêtres, près de la ville qui vit naître un



héros du culte, le célèbre Deslan Kamin. Enfin un autre lieu de pèlerinage célèbre est le temple d'Uron à Vyrmona. Dans le Tizun, en Sudarvie, on peut noter l'Atre Perpétuel, un brasier géant qui brûle en permanence.

Eléments techniques

Alignement général : Uron est Loyal Bon. Ses prêtres sont principalement Loyaux Bons. Certains sont Neutre Bons, et on peut trouver plus rarement des Chaotiques Bons.

Domaines : à choisir parmi Bien, Soleil, Loi, Feu, Gloire*, Mysticisme*

Arme de prédilection : l'épée longue

Pouvoirs spéciaux :

- Repousser les Morts-Vivants
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins de même niveau

Compétences de classes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Xamidi



La divinité

Xamidi est une divinité impétueuse et énergique, toujours en mouvement. Ses principaux attributs sont l'Air, l'Electricité, le Climat, et elle est la Sainte Patronne des oiseaux, créatures volantes ou des créatures de l'Air. Il s'agit d'une divinité à tendance neutre mais chaotique, dont les ouailles n'entretiennent que peu de relations avec les autres clergés (sauf parfois Dakrel' ou Fresha), à l'image de leur divinité.

Xamidi est souvent représentée de par une forme féminine mais translucide, un peu à la manière d'un élémentaire d'air. Elle tient en général la foudre dans ce qui lui sert de main. Parfois, on trouve dans certains pays une représentation masculine de Xamidi (surtout chez certaines tribus Elfes), que ses adorateurs nomment Elial. Il s'agit toutefois de la même divinité qui est connu sous un autre nom. Xamidi est aussi nommée la « Maîtresse des Cieux » dans certaines régions.

Comme Xamidi est capable de colères aussi fortes que soudaines, on dit parfois d'une personne ayant mauvais caractère qu'elle a le « tempérament de Xamidi ». On dit aussi « Que Xamidi t'emporte ! » pour dire « Va-t'en » ou « Disparaît ! ». Les fidèles de Xamidi, quant à eux, racontent que Xamidi se trouve sur la voute céleste et que les perturbations climatiques sont liés à la vie de leur maîtresse : lorsqu'elle



se baigne, il pleut sur Extremia, lorsqu'elle s'énerve, l'orage tonne et le ciel gronde, lorsque le ciel est calme, c'est que Xamidi dort, lorsqu'il neige, c'est qu'elle a éternué, etc.

Ses fidèles

Dans les villes et les zones rurales, les principaux adeptes de Xamidi sont des paysans dont les récoltes peuvent être fortement impactées par les conditions climatiques. Parfois, on trouve aussi quelques pêcheurs et marins parmi les adorateurs de Xamidi (du moins ceux qui ne prient pas Dakrel'). Dans les régions isolées, la plupart des adeptes de Xamidi sont des créatures volantes telles que les Arrawaks, les Hippogriffes ou même certaines les Harpies, d'autant plus que les fidèles de Xamidi ont tendance à bâtir leurs temples en hauteur, sur des collines ou des montagnes.

Le clergé de Xamidi n'est que semi-hiérarchisé et organisé par zone géographique. Les prêtres les moins expérimentés se soumettent à l'autorité d'un prêtre de plus haut rang si celui-ci a étendu sa responsabilité sur une région donnée. Toutefois, les régions ne sont pas très bien définies et il arrive que plusieurs prêtres de même importance se partagent certains territoires. Les temples de Xamidi sont installés dans des lieux souvent « historiques » pour le culte et autour d'eux rayonne une certaine activité et un engouement pour Xamidi qui s'étend à plusieurs kilomètres à la ronde.

Toutefois, on retrouve fréquemment des prêtres ermites ou de petites communautés isolés dans des régions reculées. Soit ils reportent au temple le plus proche, soit ils n'ont pas de hiérarchie et se débrouillent donc seuls. On compte aussi de nombreux prêtres itinérants, mais ceux-ci ont tendance à rester liés à une zone géographique et à tourner dans celle-ci.

De manière générale, les prêtres de Xamidi ont pour rôle la protection des créatures volantes et la maîtrise de l'air et du ciel. Nombreux sont les prêtres de Xamidi au tempérament aussi impétueux que celui de leur divinité, ce qui les rend parfois peu diplomates. Le blason du clergé de Xamidi est un éclair stylisé encadré par des étoiles. Ce même éclair est aussi le symbole religieux des prêtres. Ce petit bout de métal se porte de manière générale autour du cou. La devise du culte est « Que les Vents nous accompagnent ». Les prêtres de Xamidi portent des tenues bleues foncées décorées d'éclairs et d'étoiles, sur les manches, des plumes sont attachées. Ils portent également des capes grises et des ceintures dorées.

Pour les rituels funéraires, les adeptes de Xamidi vont en général faire une cérémonie religieuse en altitude, puis après la cérémonie, plongeront le corps du défunt dans le vide.

Les humains et les elfes sont les principaux adorateurs de Xamidi en dehors des races volantes. On trouve de nombreux adorateurs dans le Zorbarannus (notamment en Idara dont c'est le culte principal, mais aussi). On trouve aussi des suivants de Xamidi dans le Tizun (Surdavie, Menesa, Keltenos). Il y a aussi de très nombreux adorateurs de Xamidi dans de nombreux pays du Vyrmonus, et notamment à Fall. Le culte est nettement plus rare dans le Karakite, sans pour autant en être absent. On raconte notamment qu'un des lieux saints de Xamidi est le Palais des Nuages, un étrange domaine qui serait bâti à même les Nuages, dans le ciel au-dessus de la Bordanie.



Une prêtresse de Xamidi

Eléments techniques

Alignement général : Xamidi est d'alignement Chaotique Neutre. Ses prêtres sont Chaotiques Neutres, Chaotiques Bons ou Chaotiques Mauvais.

Domaines : à choisir parmi Air, Soleil, Eau, Magie, Climat*, Oracles*

Arme de prédilection : l'épieu

Pouvoirs spéciaux :

- +2 aux Jets de sauvegarde contre l'électricité et les sorts à base de vents.
- Convertir spontanément ses sorts en sorts de Soins ou de Blessures

de même niveau (au choix du joueur : le choix doit être effectué en début de carrière et ne peut plus être changé ensuite).

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (météorologie) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Les Dieux Anciens

Il exista autrefois d'autres dieux hormis ceux cités précédemment ; ce sont les dieux anciens. Ils existaient à une époque où les dieux actuels n'existaient pas ou n'avaient pas d'influence sur la planète (à l'exception d'Uron et de Chiar). Ces derniers ont eu une influence sur Extremia, il y a très longtemps. Aujourd'hui, ces dieux ont disparu. Voici les plus connus d'entre eux, ceux dont le souvenir a réussi à traverser les âges :

- Bakkir. Ce Supradragon est le père d'Uron. Bien qu'il ait joué un rôle très important avant la création d'Extremia, il a aujourd'hui disparu, et personne, pas même les autres dieux, ne sait comment ni pourquoi. Il ne reste aujourd'hui de son culte que de rares sectes monacales, dont les attributions et les intérêts ont rapport avec le temps et l'espace. Ces sectes sont très autarciques, et préfèrent s'occuper d'astrologie que du monde des hommes. C'est malheureusement tout ce que l'on sait sur le culte de Bakkir.
- Le Dieu-Sans-Nom. Ce Supradragon, père de Chiar, n'a lui non plus n'a aucune influence sur Extremia depuis bien longtemps. Presque personne ne connaît même



son vrai nom, et dont ceux qui le connaissent n'osent le prononcer. Selon les légendes, mais il serait retenu prisonnier par un objet magique puissant, façonné par Marblus, Bohpo et Uron. Ils auraient réussi, avec l'aide de mortels, à l'enfermer dans un gros joyau. Et, bien que prisonnier, le Dieu-Sans-Nom aurait bien failli revenir sur Extremia à plusieurs reprises.

- Galtrir. Galtrir était une sorte de trou noir gigantesque. Galtrir ne semblait pourtant pas malfaisant, il cherchait juste à préserver les secrets de la vie. Il a perdu une grande partie de son influence quand les créatures peuplant Extremia ont découvert le feu. Galtrir est un dieu oublié de tous ou presque, sans influence sur la planète.
- Lytériel. On sait peu de choses sur cette ancienne déesse à l'apparence elfique. On sait juste qu'elle fut attaquée par Chiar pendant qu'elle se trouvait sur son métier à tisser, occupée à travailler afin d'offrir une tapisserie magique à Uron. Cependant, avant de mourir, Lytériel eut le temps de faire tomber sa tapisserie sur Extremia ; selon certains, les fils de la tapisserie tombèrent partout sur la planète, expliquant ainsi la présence de la magie sans la présence de dieu de cet art. Ceci explique également que la magie des magiciens soit détachée des dieux. Cependant, là où les fils ne tombèrent pas, il n'y eut et n'y a toujours pas de magie ; ce sont les zones de magie morte



Les Classes de Prestige



Cette partie présente les classes de prestige disponibles en rapport avec certaines divinités d'Extremia. Découvrez le Marcheur de Loi, le Champion de l'Ordre Lumineux, le Pieux Guérisseur, l'Adorateur du Léviathan et bien d'autres!



Membre de l'Ordre Ardent

Cette classe de prestige s'adresse aux adeptes d'Uron.

Histoire de l'Ordre Ardent

En 34 Ep. IV, sur la côte Nord de la Bordanie, un vénérable Dragon Rouge terrorisait et ravageait les villages de la région et notamment la ville de Vieux-Port. Le Dragon exigeait des tributs, des offrandes et se comportait en seigneur et maître. Le dirigeant de l'époque envoya ses armées, puis ses plus valeureux héros, mais tous succombèrent face au dragon, les uns après les autres.

Un jour toutefois, un groupe parvint à presque faire jeu égal avec le Dragon. Mais ils ne parvenaient pas à tuer le Dragon. Une vaillante prêtresse d'Uron du nom d'Isabeau se détacha alors du groupe et protégée par sa foi, elle défia le Dragon de parvenir à la brûler de son souffle ardent. Le Dragon, souffla, souffla, mais malgré ses blessures, Isabeau résistait. Enervé, fatigué, le Dragon se focalisait sur cette prêtresse d'Uron qui le défiait, et il ne vit pas des héros et des soldats s'approcher de lui dans son dos.

Le Dragon fini par un dernier souffle de feu, et ce dernier souffle fini par venir à bout d'Isabeau, qui finit par brûler vive, malgré la protection d'Uron. Mais le Dragon, désormais incapable de souffler et exténué, finit par être abattu.

En l'honneur de la prêtresse défunte, la ville de Vieux-Port fut renommée Flamboyante-Isabeau. Le Temple d'Uron,

détruit par le Dragon, fut reconstruit et embelli, et il fut dédié à la prêtresse d'Uron, dont les cendres furent placées au centre du temple. En quelques années, la ville devint une véritable ville-Sainte : le lieu où Isabeau a été tuée se développa en un véritable lieu de pèlerinage, tout comme le temple où ses cendres reposaient, ainsi que le lieu où elle fit son dernier prêche avant le combat contre le Dragon, afin de motiver ses compagnons.

En 42 Ep. IV, le clergé local d'Uron décida de fonder l'Ordre Ardent, une confrérie d'adorateurs d'Uron dont l'objectif serait de développer la maîtrise du feu à son paroxysme, avec la Sainte Flamboyante Isabeau comme patronne et modèle pour l'Ordre.

Pendant plusieurs années, l'Ordre Ardent se développa principalement dans le Nord de la Bordanie, puis il se développa ensuite en Castiglione, au royaume de Kiria, puis certains membres de l'Ordre prirent le bateau et allèrent fonder une antenne de l'Ordre dans les îles de Carnur et de là, petit à petit, l'Ordre se diffusa dans les Terres Hostiles et ConSudre.

Description

L'Ordre Ardent est un ordre religieux dédié à Uron. Ses prêtres sont triés sur le volet parmi les fidèles les plus braves du Souffle Divin. Cette organisation d'élite militaire prend directement ses ordres de des hautes instances du culte d'Uron. Ses membres sont réputés pour leur puissance offensive indéniable et leur talent au combat. De plus, les membres de l'Ordre se sont spécialisés sur l'un des attributs principaux d'Uron : le feu. En effet, ceux de l'Ordre Ardent ont suivi un entraînement intensif que les a fait maîtriser la puissance du feu et leur permet de s'en servir au mieux contre les ennemis du culte. Tous apprivoisent puis maîtrisent



de mieux en mieux les flammes à mesure qu'ils progressent dans l'Ordre.

Pour être sélectionné, les fidèles d'Uron doivent faire acte de candidature et se porter volontaire pour suivre un entraînement des plus poussés afin de faire partie de l'Ordre Ardent. Les meilleurs sont acceptés dans l'Ordre après une cérémonie d'intronisation qui constitue un dernier test pour les candidats. Une fois admis, les nouveaux membres quittent leur temple d'origine et ne répondent désormais plus que de l'Ordre Ardent. Ils seront amenés à participer aux missions dangereuses que le culte d'Uron leur confiera, et à intervenir partout où leur puissance physique alliée à leur ferveur pour Uron sera nécessaire.

Les membres de l'Ordre Ardent sont dotés d'une résistance et d'une volonté hors du commun : ils sont parmi les plus valeureux et les plus robustes des serviteurs du culte. Armés de leurs épées longues, l'arme de prédilection de leur dieu, ils sont prêts à relever n'importe quel défi. Vénérant la Flamboyante-Isabeau comme une sainte, il trouve dans son exemple la foi nécessaire pour développer leur maîtrise du feu.

Les Paladins et Prêtres d'Uron sont naturellement les classes les plus aptes à choisir d'entrer dans l'Ordre Ardent. On a également vu parfois quelques guerriers particulièrement pieux dotés de quelques niveaux de prêtres entrer dans cet Ordre. Bien que la majorité des membres soient humains, on a parfois rencontré des elfes des demi-elfes et même quelques nains parmi les membres de l'Ordre Ardent.

De nos jours, l'Ordre Ardent est particulièrement présent dans l'Est du Tizun, en Bordanie, le Sud-Ouest du Zorbaranus, et au Vyrmonus, principalement en Bordanie, au Vyrman, à Carnùr, dans les Terres du Nord et ConSudre.

Conditions

Pour devenir Adeptes de l'Ordre Ardent, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Loyal Bon

Bonus de base à l'attaque : +6

Bonus de base aux JS: Vigueur +5

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion)

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1er niveau

Divinité : Uron doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Arme de prédilection (Epée Longue), Vigueur Surhumaine

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d10

Compétences de Classe : Concentration, Connaissance (Religion), Intimidation, Premiers Secours, Psychologie, Profession, Equitation

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

Domaine du Feu : Quel que soit sa classe de personnage initiale, un membre de l'Ordre Ardent peut ajouter les sorts du Domaine du Feu à sa liste de sort existante. Cependant, il ne gagne pas pour autant le pouvoir du domaine du feu. Enfin, dans le cas d'un prêtre ayant préalablement choisi le Domaine du Feu dans ces domaines initiaux, le personnage gagne un bonus de +1 au DD de ses sorts de Feu.

Epée de Feu : une fois par jour, un Membre de l'Ordre Ardent peut, par une action libre, transformer son épée longue en arme de feu, infligeant 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire en cas



d'attaque réussie. L'arme peut ainsi être modifiée jusqu'à un maximum de rounds égal au niveau de classe de Membre de l'Ordre Ardent du personnage, auquel on 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. Le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour à partir du niveau 3 et enfin 3 fois par jour à partir du niveau 6.

Résistance au Feu : par son entraînement poussé lui ayant occasionné de nombreuses blessures par le feu, le membre de l'Ordre Ardent obtient une résistance de 1 point contre le feu, ainsi que contre les sorts et pouvoirs infligeant des dégâts de feu. Cette résistance est permanente et se cumule

le feu à tous les objets inflammables compris dans la zone.

Epée de Feu Intense : une fois par jour, un Membre peut utiliser le pouvoir d'Epée de Feu Intense. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que le pouvoir d'Epée de Feu, à la différence qu'il inflige 2d4 points de dégâts au lieu de 1d6. Ce pouvoir est un pouvoir distinct et il ne compte pas dans le nombre de fois que le personnage peut utiliser le pouvoir d'Epée de Feu.

Extension de Feu : A partir du niveau 9, chaque fois que le Membre de l'Ordre Ardent lance un sort du domaine du Feu, le sort agit comme s'il bénéficiait du Don Extension d'Effet, sans demander d'emplacement de sort supérieur.

Niv. Ordre Ardent	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Epée de Feu (1 / jour), Domaine du Feu	
2	+2	+0	+3	+3	Résistance au feu (1)	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+3	+1	+3	+3	Epée de Feu (2 / jour)	
4	+4	+1	+4	+4	Résistance au feu (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+5	+1	+4	+4	Feu Ravageur	
6	+6	+2	+5	+5	Epée de Feu (3 / jour)	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+7	+2	+5	+5	Epée de Feu Intense	
8	+8	+2	+6	+6	Résistance au feu (3)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+9	+3	+6	+6	Extension de Feu	
10	+10	+3	+7	+7	Quintessence du Feu	+1 niv de jeteur de sort effectif

avec les sorts conférant une protection similaire (protection contre le feu, résistance aux énergies destructives, etc.). Enfin, cette résistance passe à deux points au niveau 4 et à 3 points au niveau 8.

Feu Ravageur : Au niveau 5, le Membre de l'Ordre Ardent peut, par une action simple, libérer une déflagration de flamme qui inflige 5d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres du personnage (jet de Reflexes pour demi-dégâts, DD de Sauvegarde égal à 10 + niveau de classe de Membre de l'Ordre Ardent + modificateur de Sagesse) et met

Quintessence du Feu : A partir du niveau 10, chaque fois que le Membre de l'Ordre Ardent lance un sort du domaine du Feu, le sort agit comme s'il bénéficiait du Quintessence des Sorts, sans demander d'emplacement de sort supérieur.

Sorts : Tous les niveaux pairs de Membre de l'Ordre ardent, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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 et le niveau de lanceur de sorts d'un



personnage de son niveau effectif. 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.

Pieux Guérisseurs de la Dame Gardienne

Cette classe de prestige s'adresse aux adeptes d'Iniva.



Une pieuse guérisseuse

Description

L'un des Ordres d'élite du clergé d'Iniva est l'Ordre des Pieux Guérisseurs de la Dame Gardienne. L'organisation des Pieux Guérisseurs est proche des Hospitaliers : spécialisés dans les soins et la guérison à l'extrême. Les meilleurs soigneurs du clergé sont en effet orientés vers cet Ordre

afin de devenir des experts dans leur domaine.

Les Pieux Guérisseurs peuvent être trouvés dans de nombreuses régions du monde, ouvrant le plus souvent des hôpitaux, des léproseries ou des hospices, afin de s'occuper des plus affaiblis et des plus démunis. Généreux et honnête à l'extrême, les Pieux Guérisseurs de la Dame Gardienne sont profondément bons et tournés vers l'aide de leur prochain. Ils ont tendance à refuser le combat, sauf lorsque cela est vraiment impossible, et concentrent leurs efforts sur les soins et la protection de leurs compagnons. Il est toutefois rare de trouver des Pieux Guérisseurs à l'extérieur de leurs monastères, tant ils ont de travail à fournir.

En temps de guerre, les dirigeants des pays en conflits n'hésitent pas à faire appel à l'Ordre des Pieux Guérisseurs de la Dame Gardienne afin que ceux-ci se tiennent à l'arrière afin de soigner les blessés et de les remettre sur pied au plus vite. On ne compte plus les miracles effectués par les Pieux Guérisseurs : des héros donnés pour morts ou condamnés par une horrible blessure ont pu être sauvés par les Pieux Guérisseurs, tant leurs pouvoirs de soigneurs sont puissants.

Conditions

Pour devenir Pieux Guérisseurs de la Dame Gardienne, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Bon

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Volonté +4

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion) et de 5 en Premiers Secours

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1er niveau et à accès au Domaine de la Guérison



Divinité : Iniva doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Amélioration de la magie curative

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Arts de la Magie, Artisanat (Alchimie), Concentration, Connaissance (Religion), Connaissance (Mystères), Premiers Secours, Psychologie, Profession, Diplomatie

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

Santé Divine : Afin d'être protégé contre les maladies, Iniva octroie aux Pieux Guérisseurs obtient une santé florissante : Un Pieux Guérisseur est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Bonus contre le poison : Au niveau 2, le Pieux Guérisseur obtient un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre tous les poisons. Il augmente ensuite tous les niveaux pairs (+1 au niveau 2, +2 au niveau 4, +3 au niveau 6, etc.).

Extension de Soins : À partir niveau 3, chaque fois que le Pieux Guérisseur lance un sort du domaine de la Guérison, le sort agit comme s'il bénéficiait du don

Extension d'effet, sans demander de sort de niveau supérieur.

Quintessence des Soins : A partir du niveau 5, chaque fois que le Pieux Guérisseur lance un sort du domaine de la Guérison, le sort agit comme s'il bénéficiait du Quintessence des Sorts, sans demander d'emplacement de sort supérieur.

Guérison Sainte : Au niveau 7, le Pieux Guérisseur obtient le don de Guérison Sainte : par une action complexe, le personnage peut dépenser une tentative de renvoi de morts-vivants pour conférer le pouvoir de guérison accélérée (3) à toutes les créatures vivantes dans un rayonnement de 18m de rayon. Les effets durent pendant un nombre de rounds égal à 1 + le modificateur de Charisme du personnage (1 round minimum).

Domaine Supplémentaire : au niveau 9, le Pieux Guérisseur peut choisir un Domaine supplémentaire parmi la liste des Domaines permis aux prêtres d'Iniva.

Sorts : à chaque niveau de Pieux Guérisseur, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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 et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. 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,

Niv. Pieux Guérisseur	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Santé divine	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+1	+0	+3	+3	Bonus contre le poison (+1)	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Extension des soins	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Bonus contre le poison (+2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Quintessence des soins	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+2	+5	+5	Bonus contre le poison (+3)	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+5	+2	+5	+5	Guérison Sainte	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+2	+6	+6	Bonus contre le poison (+4)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+3	+6	+6	Domaine supplémentaire	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+3	+7	+7	Bonus contre le poison (+5)	+1 niv de jeteur de sort effectif



de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Marcheur de la Loi

Cette classe de prestige est une version mise à jour d'un ancien profil AD&D2 pour Extremia (l'Homme de Loi). Il s'adresse désormais aux adeptes de Marblus.

Description

Dans les coins reculés, les communautés les plus isolées d'un pays ne possèdent pas toujours un juge, un prêtre de Marblus ou un Prévôt pour faire régner l'ordre ou appliquer les lois. Certains fidèles de Marblus, principalement des magiciens ou des prêtres, décident parfois d'adopter un mode de vie itinérant, afin de combler ce manque : on les appelle les Marcheurs de la Loi.

Un Marcheur de la Loi est le plus souvent est un mage ou un prêtre itinérant ayant de solides connaissances dans les lois de son pays. Il parcourt le royaume dont il est originaire, avec pour mission de rendre la justice partout où cela est nécessaire. Dans les petits villages, il règle au plus vite les différends entre paysans, et juge les criminels quand aucune personne habilitée n'est présente. Dans la plupart des pays loyaux, le Marcheur de Loi est un individu assermenté par les instances dirigeantes du pays. Il peut également être chargé d'aider un noble à faire appliquer les lois sur ses terres.

Enfin, il peut être en mission spéciale, mandaté par le clergé de Marblus pour contrôler que la loi est bien appliquée partout et par tous et pour tous. On ne compte plus en effet les Marcheurs de la Loi ayant trainé des petits nobles abusifs

ou des prévôts corrompus devant les tribunaux...

Conditions

Pour devenir Marcheur de la Loi, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Loyal Neutre

Bonus de base aux JS: Volonté +3

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissance (Religion) et de 3 en Connaissance (mystères) et de 2 en Psychologie.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins ou profane de 3^{ème} niveau.

Divinité : le personnage doit vénérer Marblus.

Don : Volonté de Fer

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d6

Compétences de Classe : Arts de la Magie, Artisanat (Alchimie), Concentration, Connaissance (Religion), Connaissance (Mystères), Connaissance (Loi), Connaissance (Folklore Local), Connaissance (Noblesse et Royauté), Connaissance (Histoire), Diplomatie, Détection, Renseignements, Fouille, Psychologie, Intimidation, Décryptage, Perception Auditive.

Points de compétences additionnels à chaque niveau : 6 + modificateur d'Intelligence.

Fin Psychologue : Au niveau 1, en devenant Marcheur de la Loi, un personnage gagne le pouvoir de Fin Psychologue, qui se concrétise par un bonus de +4 en Psychologie.



Détection du Chaos : Au niveau 2, un Marcheur de la Loi gagne le pouvoir identique au sort de Détection du Chaos. Ce pouvoir fonctionne à volonté.

Immunité aux charmes : Afin de ne pas voir sa faculté de jugement altérée, un Marcheur de la Foi de niveau 3 devient immunisés à tous les sorts de l'école d'enchantement.

Transpercer les déguisements : le Marcheur de la Loi bénéficie d'un bonus d'aptitude de +4 aux tests de Détection opposés à la compétence Déguisement.

Transpercer les illusions : Au niveau 4, le Marcheur de la Loi obtient le pouvoir surnaturel de pénétrer les déguisements et illusions à volonté. Chaque fois que le Marcheur de la Loi a une illusion ou un déguisement actif dans son champ de vision, il effectue immédiatement un jet de Volonté pour le déceler. Le Marcheur de la Loi n'a pas besoin de toucher ou d'interagir avec l'illusion, le contact visuel est suffisant pour lui donner droit au jet de Volonté.

Immunité aux Coercitions : Un Marcheur de la Loi niveau 6 devient immunisé contre tous les effets de coercition.

Détection de pensées : un Marcheur de la Loi de niveau 8 peut utiliser *détection des pensées* 3 fois par jour.

Perception des charmes : Au niveau 7, le

Marcheur de la Loi obtient le pouvoir surnaturel de repérer les personnes charmées ou étant contrôlé magiquement. Chaque fois que le Marcheur de la Loi rencontre une personne charmée, il effectue immédiatement un jet de Volonté pour déceler le charme.

Détection des Mensonges : un Marcheur de la Loi de niveau 8 peut utiliser *détection des mensonges* 3 fois par jour.

Découvrir la vérité : En touchant une créature qui lui a menti, un Marcheur de la Loi peut la forcer à révéler la vérité. La cible doit faire un jet de Volonté (DD 10 + niveau. De la classe de Marcheur de la Loi + 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 dire que la vérité. Le Marcheur de la Loi peut utiliser ce pouvoir jusqu'à 3 fois par jour.

Sorts : à chaque niveau de Marcheur de la Loi, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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 et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce

Niv. Marcheur de la Loi	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Fin Psychologue	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+1	+0	+3	+3	Détection du Chaos	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Immunité aux charmes	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Transpercer les déguisements	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Transpercer les illusions	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+2	+5	+5	Immunité aux Coercitions	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+5	+2	+5	+5	Détection des pensées	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+2	+6	+6	Perception des charmes	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+3	+6	+6	Détection des Mensonges	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+3	+7	+7	Découvrir la vérité	+1 niv de jeteur de sort effectif



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.

Gardien de la Flamme Blanche

Cette classe de prestige s'adresse à de puissants personnages vénérant le Dieu Uron.

Histoire de la Fraternité de la Flamme Blanche

La Fraternité de la Flamme Blanche est une sorte de cercle d'élite regroupant un très petit nombre de fidèles d'Uron. A l'origine de cette Fraternité, on trouve une jeune femme, paladin d'Uron, qui agissait comme une redresseuse de tort dans les Terres du Nord entre 825 Ep. IV et 840 Ep. IV. Tel un chevalier errant, elle apportait son aide aux nécessiteux et prenait la défense des faibles au nom d'Uron, tout en combattant farouchement le Mal partout où elle allait. Cette femme était uniquement connue sous le nom de la Flamme Blanche. Après une carrière bien remplie, la Flamme Blanche réalisa que ses meilleures années de combattante était derrière elle, et ne souhaitant pas voir mourir son idéal, elle décida de former un successeur. Elle découvrit un jeune paladin au potentiel immense, par ailleurs jeune frère du Roi Aurel Martigir. A partir de 841, elle forma donc le jeune Hans, qui du haut de ses 20 ans, représentait l'avenir de la vision d'aide et de dévouement de la Flamme Blanche. Mais le jeune Hans, grâce à ses contacts avec les plus hauts dignitaires du Clergé d'Uron, obtint de pouvoir créer une Fraternité religieuse au service d'Uron. Avec le consentement du Haut Conseil du clergé d'Uron, un petit cercle de fidèles

serviteurs d'Uron fut créé, tout en respectant les valeurs et les buts que la Flamme Blanche s'était fixée pendant toute sa vie.

En 842 Ep. IV, la Flamme Blanche et Hans recrutèrent cinq autres membres pour la Fraternité, qui devinrent les premiers Gardiens de la Flamme Blanche. Depuis lors, la Fraternité de la Flamme Blanche compte toujours six membres combattants et itinérants, ainsi qu'un Guide, qui est en général un ancien membre combattant de la Fraternité. Le Guide a pour rôle de repérer et initier les recrues de la Fraternité, pendant que les autres membres parcourent le monde afin d'aider la veuve et l'orphelin et combattre le Mal avec toute la détermination possible.

En 853 Ep. IV, la Flamme Blanche trépassa et le rôle de Guide passa au doyen de la Fraternité, Brian de Wycumb, un paladin Fallien, puis en 860 Ep. IV, a Tristan le Bohème, un ancien chevalier du Vyrman. En 871 Ep. IV, a la mort de Tristan, c'est Hans le Nordois, membre fondateur de la Fraternité, qui reprit le rôle de Gardien.



Taraine, Gardien de la Flamme Blanche



Description

Recruté parmi la crème de la crème des adorateurs d'Uron, les Gardiens de la Flamme Blanche forment une petite communauté reportant directement aux membres les plus importants du clergé d'Uron. Les membres de la Fraternité sont de redoutables combattants, choisis parmi les plus valeureux paladins, guerriers ou prêtres ayant dévoué leur vie à la destruction du mal et à l'aide apportée aux faibles. Chaque membre voyage de manière itinérante, ne possédant que ce qu'il peut transporter et sans résidence fixe, voyageant au gré du Mal à combattre.

Tous les biens monétaires, à l'exception de ce qui est nécessaire aux frais de voyage, doit être remis en tant qu'aumône dans un temple d'Uron. Les Gardiens de la Flamme Blanche suivent une discipline très stricte, encore plus exigeante que celle des autres membres du clergé d'Uron et même encore plus contraignante que les règles de l'Ordre Ardent (un autre Ordre religieux du culte d'Uron).

En plus du vœu de pauvreté, les Gardiens de la Flamme Blanche font vœu de chasteté. De plus, ils ne boivent aucun alcool et ne mangent pas plus que de raison. Ainsi, les Gardien de la Flamme Blanche ne peuvent être détournés de leur but par les tentations terrestres : leur esprit est entièrement tourné vers la lutte contre les Forces du Mal.

Les Gardiens n'ont aucun domestique ou suivant, à l'exception toutefois d'un écuyer (si le Gardien le désire – et dans ce cas, l'écuyer ne peut avoir un niveau global supérieur à 9) et d'un Destrier (si le personnage y a accès par ses classes précédentes).

Mais ces règles difficiles sont également contrebalancées par quelques avantages significatifs au sein du culte d'Uron ; tout

d'abord, de par leur rareté, leur discipline de fer et leur puissance, les Gardiens de la Flamme Blanche sont respectés partout où ils passent : les fidèles d'Uron leur apportent systématiquement de l'aide et essayent toujours de servir un Gardien. De même, lorsqu'il pénètre dans un temple d'Uron (en dehors des lieux de pèlerinage les plus importants), le Gardien est automatiquement le membre le plus haut placé du temple et le Grand Prêtre ainsi que tous les prêtres et serviteurs du temple doivent obéir au Gardien de la Flamme Blanche. Ce dernier peut réquisitionner un temple, ou autant de prêtres qu'il le désire, afin de mener à bien sa mission.

Le culte d'Uron veille aussi à pourvoir les Gardiens de la Flamme Blanche en équipement, en troupes, en montures voire en machines de guerre ou navires si cela est nécessaire à l'accomplissement d'une tâche particulièrement importante. La Fraternité est naturellement amenée à intervenir dans les missions les plus dangereuses, mais les Gardiens peuvent également être employés par la direction du clergé comme émissaires, négociateurs ou diplomates. Ils sont le plus souvent actifs sur le continent du Vyrmonus, mais des missions peuvent parfois les amener sur des terres plus lointaines.

Les Gardiens de la Flamme Blanche peuvent également passer des alliances avec des aventuriers partageant des idéaux communs, afin que ceux-ci les aident dans sa quête. Bien que ne recherchant pas les richesses pour lui-même, un Gardien de la Flamme Blanche est libre de récompenser ses alliés ou des troupes servant sous ses ordres comme bon lui semble.

Le symbole de la Fraternité est une Flamme blanche, délimitée par un fil d'or et cousue sur les tuniques de prêtres d'Uron. La devise de la Fraternité de la Flamme Blanche est « *qu'Uron guide ma lame* », que les Gardiens prononcent avant



chaque combat, juste après une courte prière adressée à leur dieu.

Conditions

Pour devenir Membre de la Fraternité de la Flamme Blanche, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Loyal Bon

Bonus de base au toucher: +14

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion), de 4 en Equitation et de 5 en Diplomatie.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 3^{ème} niveau.

Divinité : le personnage doit vénérer Uron.

Spécial : le personnage doit avoir été approché par le Guide de la Fraternité pour en faire partie. De plus, le personnage doit abandonner toute richesse, terre ou possession au profit du clergé d'Uron.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d10

Compétences de Classe : Concentration, Connaissance (Religion), Connaissance (Loi), Connaissance (Noblesse et Royauté), Connaissance (Géographie), Diplomatie, Dressage, Equitation, Psychologie, Intimidation, Premiers Secours, Renseignements.

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

Réduction de dégâts (Sur) : Au niveau 1, en devenant Gardien de la Fraternité de la Flamme Blanche, le personnage devient l'un des champions d'Uron et gagne une résistance aux dégâts. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont

diminués de 1 point. Ce pouvoir augmente également aux niveaux 2 et 3, passant respectivement à 2 puis 3 points.

Héroïsme Divin (Sur). Combattre auprès d'un Gardien de la Flamme Blanche est un honneur et une extraordinaire source de motivation. Une fois par jour, le Gardien est capable d'insuffler un sentiment d'héroïsme à ses alliés. Tous les alliés situés dans un rayon de 3 mètres gagnent 1d10 points de vie temporaires et un bonus de moral de +1 en Volonté. Les alliés vénérant Uron voient ses bonus doublés. Ce pouvoir affecte un nombre d'alliés égal au niveau de Gardien de la Fraternité de la Flamme Blanche+ modificateur de Charisme. Il dure ce même nombre de rounds. Il est à noter que ce pouvoir surnaturel n'affecte pas le Gardien lui-même, seulement ses alliés.

Aura étincelante (Sur). Au niveau 2, le personnage jouit de la lumière permanente d'Uron. Quel que soit le niveau d'obscurité, le Gardien voit comme s'il se trouvait en extérieur au moment où le soleil se lève. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe que la vision dans le noir (portée de 18 mètres), si ce n'est que le personnage distingue parfaitement les couleurs. Il bénéficie également d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts des domaines de la Mort et de l'Obscurité, ainsi que d'un bonus de sainteté de +1 à la CA contre les attaques des morts-vivants.

Lame de justice (Sur). Au niveau 3, le Gardien de la Fraternité peut imprégner son arme de corps à corps du pouvoir de la justice. Une fois par jour et pendant une durée en round égal à son bonus de Charisme, le Gardien peut affubler son arme de corps à corps de la propriété spéciale axiomatique. (+2d6 points de dégâts contre les adversaires chaotiques). Si l'arme du personnage bénéficie déjà de cette amélioration, il n'en tire aucun avantage. La propriété axiomatique est en



revanche cumulable avec d'autres propriétés comme par exemple « Sainte » ou « Ardente ».

Sorts : à chaque niveau de Flamme Blanche, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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 et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. 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, une amélioration du destrier, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

- 853 Ep. IV : Brian de Wycumb devient Guide et Girdir Sheridin (noble Nordois et prêtre) rejoint la Fraternité.
- 860 Ep. IV : Tristan le Bohème devient Guide à la mort de Brian de Wycumb.
- 869 Ep. IV : mort d'Alrio. Emeril (paladin demi-elfe) prend sa place dans la Fraternité.
- 871 Ep. IV : Hans devient Guide à la mort de Tristan le Bohème et Orbaine le Gaucher (paladin Fallien) rejoint la Fraternité.
- 876 Ep. IV : Mort de Dinariz, qui est remplacée dans la Fraternité par Selkùn (Paladin Carnùrien).
- 882 Ep. IV : mort de Jehan la Lance, remplacé dans la Fraternité par Zomano (prêtre ConSudréen)
- 887 Ep. IV : mort de Girdir Sheridin, remplacé par Taraine

Niv. Flamme Blanche	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+0	Réduction de dégâts (1/-), Héroïsme Divin	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+2	+0	+3	+0	Réduction de dégâts (2/-), Aura étincelante	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+3	+1	+3	+1	Réduction de dégâts (3/-), Lame de Justice	+1 niv de jeteur de sort effectif

(Paladin Fallien).

Liste des membres de la Fraternité

- 842 Ep. IV : Guide : la Flamme Blanche. Gardiens : Hans Martigir (Noble Nordois, paladin), Brian de Wycumb et Ceden de Wycumb (frères de sang et paladins Falliens), Tristan le Bohème (Chevalier Vyrman et Paladin), Alrio (guerrier-prêtre ConSudréen), Bérir l'Althirien (prêtre-paladin Nordois).
- 851 Ep. IV : Jehan la Lance (paladin Bordanien) remplace Ceden de Wycumb et Dinariz (paladine ConSudreenne) remplace Bérir l'Althirien

Adorateur du Léviathan

Cette classe de prestige est dédiée aux adeptes de Dakrel' renégat.

Description

L'Adorateur de la Secte du Léviathan est membre de la secte dissidente des serviteurs de Dakrel'. On rencontre notamment des adorateurs du Léviathan dans le Sud du Tizun et dans plusieurs



royaumes insulaires comme Fall, Carnùr et la principauté Calanaise.

Les adorateurs du Léviathan sont des intégristes ayant un goût immodéré pour le secret et une mégalomanie prononcée. Ils prônent une domination du monde aquatique sur le reste du monde et vénèrent Léviathan (qu'ils refusent d'appeler Dakrel', bien qu'ils affirment vénérer la même divinité que leurs frères ennemis). Les adorateurs de la Secte sont de dangereux individus pratiquant les sacrifices humains lors de leurs cérémonies. Ces offrandes visent à apaiser (ou à provoquer, selon leurs besoins) la colère de Léviathan. Les Adorateurs aiment les cérémonies secrètes, les complots complexes et tissent souvent des alliances avec les créatures marines maléfiques.

La plupart des adorateurs du Léviathan sont des prêtres, des rôdeurs ou des prêtres/rôdeurs. Quelque fois, il arrive qu'un ensorceleur spécialisé dans magie de l'eau se dirige sur cette voie. Les adorateurs du Léviathan sont regroupés dans de petites organisations ne dépassant généralement pas une trentaine de personnes, serviteurs compris. Ils sont évidemment établis sur les îles ou les côtes balayées par les orages, alors que d'autres passent leur vie entière à bord de bateaux. Plusieurs vivent en tant que pirates, attaquant les navires marchands et même des vaisseaux militaires.

Conditions

Pour devenir Adorateur du Léviathan, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Mauvais

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Volonté +4

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissance (Nature), degré de maîtrise de 5 en Natation, degré de maîtrise de 4 en Langue (Aquatique), degré de maîtrise de 3 en Connaissance (Religion).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} niveau et à accès au Domaine de l'Eau.

Divinité : Dakrel' doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Endurance

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8.

Compétences de classe : Artisanat (Int), Concentration (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (religion) (Int), Empathie avec les animaux (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Sens de la nature (Sag).

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

Armes et armures : L'Adorateur du Léviathan est formé au maniement des armes courantes et au port des armures légères.

Sorts. Lorsque le personnage gagne un niveau d'Adorateur du Léviathan, son quota de sorts quotidiens (et suivant la classe, son nombre de sorts connus) augmente comme s'il avait obtenu un niveau supplémentaire dans l'une de ses classes de lanceur de sorts précédentes. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages de cette classe, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, et ainsi de suite. Si le personnage avait plusieurs classes de jeteur de sorts avant de devenir Adorateur du Léviathan, il doit choisir à laquelle d'entre elles chacun de ses niveaux d'Adorateur du Léviathan va



s'appliquer, en ce qui concerne les sorts par jour et les sorts connus.

Dur à Cuire. De par leur fanatisme, les Adorateurs du Léviathan gagnent au niveau 1 le don de Dur à Cuire.

Respiration aquatique (Ext). Un Adorateur du Léviathan peut respirer dans l'eau aussi facilement que dans l'air. Il obtient aussi une vitesse de déplacement à la nage de 9 mètres. Comme toutes les créatures qui ont une vitesse de déplacement à la nage, un Adorateur du Léviathan n'a pas à faire de jet de Natation pour se mouvoir dans l'eau. Il a un bonus de +8 en-Natation pour réaliser des actions spéciales et pour éviter les situations risquées. Il peut choisir de prendre 10 sur un jet de Natation même s'il est précipité ou menacé. Il peut décider d'utiliser une action de course lorsqu'il nage, mais cela ne peut se faire qu'en ligne droite.

Arme de Prédilection (Trident). L'Adorateur du Léviathan gagne le don Arme de Prédilection pour le Trident. Si l'Adorateur possédait déjà ce don pour le Trident, il gagne à la place Arme de Prédilection supérieure (Trident).

Liberté de mouvement (Ext). Au niveau 2, un Adorateur du Léviathan se déplace et attaque sous l'eau de façon tout à fait normale, comme s'il était sous l'effet du sort liberté de mouvement. Il peut également lancer des sorts sous l'eau sans être gêné. Les restrictions qui ne sont pas directement liées à l'eau (telles que le sortilège toile d'araignée lancé sous l'eau) ne sont pas contrecarrées par cette capacité.

Contrôle des créatures aquatiques (Sur). Au niveau 3, l'Adorateur du Léviathan obtient la capacité d'intimider ou de contrôler les créatures aquatiques. Ce pouvoir fonctionne comme celui que possèdent les prêtres maléfiques d'intimider ou contrôler les morts-vivants,

mais à un niveau équivalant égal au niveau de classe de l'Adorateur du Léviathan. Par jour, l'Adorateur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 2 + son modificateur de Charisme.

Pied Marin. Au niveau 3, l'Adorateur du Léviathan gagne le don Pied Marin.

Vigueur Surhumaine. Au niveau 4, l'Adorateur du Léviathan, devient tellement proche de sa divinité qu'il gagne la résistance légendaire du Léviathan, en bénéficiant du Don Vigueur Surhumaine. Si le personnage bénéficie déjà du don Vigueur Surhumaine, il gagne à la place un bonus supplémentaire de +1 sur son jet de sauvegarde de Vigueur.

Morsure du Léviathan (Sur) : Au niveau 4, l'Adorateur du Léviathan gagne une attaque supplémentaire de morsure. C'est une attaque naturelle qui bénéficie du bonus d'attaque de base total. Il s'agit d'une attaque naturelle primaire qui inflige 1d6 points de dégâts (1d4 si l'Adorateur est de taille P) plus 1,5 fois son bonus de Force.

Vision des profondeurs (Ext). Au niveau 5, l'Adorateur du Léviathan peut voir sous l'eau comme s'il possédait la vision nocturne et la vision dans le noir.

Peur du Léviathan (Ext). Au niveau 6, l'Adorateur du Léviathan obtient la capacité de diffuser la peur à ses adversaires, comme l'Aura de Terreur diffusée par le Léviathan. Toute créature se trouvant dans un rayon de 9m de l'Adorateur du Léviathan doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté sous peine d'être Effrayé pendant 1d3 rounds + modificateur de Charisme de l'Adorateur. Le DD est égal à 10 + niveau de l'Adorateur du Léviathan + Modificateur de Charisme. Par jour, l'Adorateur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 2 + son modificateur de Charisme.



Contrôle des créatures aquatiques renforcé (Sur). Au niveau 7, l'Adorateur du Léviathan bénéficie d'un bonus de +4 pour calculer les chances de contrôler ou d'intimider les créatures aquatiques. Par ailleurs, il obtient 2 utilisations supplémentaires journalières de ce pouvoir.

Morsure du Léviathan renforcée (Sur). Au niveau 8, la Morsure de l'Adorateur du Léviathan passe à 1d8 au lieu de 1d6.

Terreur du Léviathan (Ext). Au niveau 9, la peur diffusé par l'Adorateur du Léviathan devient telle que les créatures affectées deviennent Paniquées plutôt qu'Effrayées. Par ailleurs, l'Adorateur gagne 2 utilisations supplémentaires

qu'une baleine, le test subit un malus cumulatif de -10 par catégorie de taille de différence.



Un adorateur du Léviathan se prépare à un

Niv. Adorateur du Léviathan	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Respiration aquatique, Arme de prédilection (Trident), Dur à Cuire	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+1	+3	+0	+3	Liberté de mouvement	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+3	+1	+3	Contrôle des créatures aquatiques, Pied Marin	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+4	+1	+4	Morsure du Léviathan Vigueur Surhumaine	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+4	+1	+4	Vision des profondeurs	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+5	+2	+5	Peur du Léviathan	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+5	+5	+2	+5	Contrôle des créatures aquatique renforcé	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+6	+2	+6	Morsure renforcée	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+6	+3	+6	Terreur du Léviathan	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+7	+3	+7	Renversement des navires	+1 niv de jeteur de sort effectif

quotidiennes de la Peur du Léviathan.

Renversement de navires (Sur). Au niveau 10, l'Adorateur du Léviathan peut reproduire le pouvoir de Renversement des navires des baleines. Pour ce faire, l'Adorateur du Léviathan canalise son énergie dans un gigantesque tonneau d'eau visant le navire. Il peut alors tenter de faire sombrer un bateau ou un navire. Le capitaine du navire doit alors réussir d'un test de profession marin contre un DD de 20 + bonus de Sagesse de l'Adorateur du Léviathan. Si le navire est plus grand

renversement de navire.

Champion de l'Ordre Lumineux



Histoire de l'Ordre Lumineux

Il y a plusieurs siècles, vers l'an 150 Ep. IV, l'ancien royaume de Kiria, dans le Vyrmonus, eu à subir une étrange vague de retour à la vie des morts depuis longtemps enterrés. Ce mystérieux phénomène dura plus de sept ans, pendant lesquels les différents clergés représentant les forces du bien unirent leurs efforts afin d'éradiquer ce fléau. Un Prêtre d'Uron, nommé Yzàn, ainsi qu'un Paladin d'Uron appelé Vareon le Pieux et trois frères guerriers, une fière rôdeuse du nom de Tristiania la Farouche et un mystérieux magicien dont le nom n'est pas parvenu jusqu'à nous, remontèrent la piste du mal à la racine. Ils découvrirent que ces phénomènes étaient causés par l'association d'un puissant nécromancien, appelé Yolkör, et d'une redoutable prêtresse de Knl'ka, appelée Nabaline

. Cette alliance avait littéralement levé une armée de morts-vivants, en ranimant tout d'abord les guerriers tombés lors de guerres anciennes, en relevant les cadavres directement dans les champs de bataille, puis en rappelant d'entre les morts les cadavres qui reposaient en paix dans les cimetières des villages du royaume de Kiria. On appela toute cette période la Guerre des Non-Morts.

Le groupe de héros traqua pendant plusieurs années le nécromancien et la prêtresse de Knl'ka. Mais à chaque fois, ces derniers parvenaient à s'échapper. Au cours d'un affrontement dantesque, l'un des trois frères, fut tué, ainsi que le nécromancien Yolkör. Quant au mystérieux magicien, il disparut à la suite d'un puissant sortilège, et personne ne sut ce qu'il advint de lui. La prêtresse de Knl'ka, qui fut capturée, mais elle parvint juste avant d'être faite prisonnière, à lancer le processus de transformation en liche de son conjoint nécromancien. Ce dernier poursuivit la guerre sous forme de Liche

pendant encore toute une année, avant d'être définitivement détruit par les héros survivants alors qu'il assiégeait la ville de Kiria avec ses hordes mort-vivantes restantes. La rôdeuse Tristiania la Farouche trouva la mort dans cet affrontement final.

Peu de temps après, les survivants, Yzàn le prêtre, Vareon le Pieux et les frères survivants, décidèrent qu'une telle menace ne devait plus se lever sans que des hommes et des femmes puissent se dresser sur leur chemin. Ils décidèrent de former un Ordre religieux qui se chargerait de former des troupes d'élite, opposant la puissance lumière divine d'Uron aux forces du mal et notamment aux morts-vivants.

Les héros survivants fondèrent leur premier temple dans la ville de Kiria, qu'ils nommèrent la Demeure Lumineuse. Quelques temps après, leur ordre pris le nom d'Ordre Lumineux. Il a perduré jusqu'à nos jours en formant plusieurs générations d'adorateurs d'Uron sélectionnés pour leur propension à lutter efficacement contre les morts-vivants. Encore aujourd'hui, malgré les changements politiques au cours des siècles, Kiria est toujours considérée comme une ville Sainte pour les adorateurs d'Uron, et la Demeure Lumineuse est un des principaux lieux saints du culte. Ceux qui ont survécu à une violente affliction de mort-vivant (putréfaction de la momie etc.) essayent d'y venir en pèlerinage.

Le symbole de l'Ordre Lumineux est un soleil levant comprenant une patte de dragon en son sein. La devise de l'Ordre est « que la lumière divine me montre le chemin », que les Champions de l'Ordre Lumineux prononcent chaque jour lorsque le soleil se lève.



Description

Le Champion de l'Ordre Lumineux canalise la puissance brute et pure du soleil. Sa raison d'être est l'éradication des morts-vivants. Avec comme alliée la lumière du soleil, il traque inlassablement les créatures maléfiques qui sont tapies dans les ténèbres. Serviteur zélé d'Uron, il voue un véritable culte à la lumière du Soleil. Malgré la douceur de celle-ci et un cœur profondément bon, le Champion de l'Ordre Lumineux se montre implacable face à ses ennemis.

La plupart des membres de cette classe de prestige sont des prêtres d'Uron, mais certains disposent également de niveaux de paladin. Les guerriers/prêtres sont également courants et il est possible de croiser de rares certains prêtres/magiciens ou prêtres/bardes.

Les Champions de l'Ordre Lumineux vivent souvent dans de petits temples composés uniquement de membres de leur ordre. En leur sein, ils forment les nouveaux membres, perfectionnent leur savoir en lisant ou rédigeant des ouvrages sur les morts-vivants et les moyens de les combattre. Mais, en dehors des nouvelles recrues et des anciens, la plupart des autres Champions de l'Ordre Lumineux préfère une vie errante, leur permettant de pourchasser les morts-vivants partout où ils le peuvent. Ils rejoignent parfois des groupes d'aventuriers, leur permettant ainsi

de se frotter fréquemment aux morts-vivants.

Conditions

Pour devenir Champion de l'Ordre Lumineux, un personnage satisfait aux conditions suivantes :

Alignement : Bon.

Compétences : Degré de maîtrise de 8 en Connaissances (Religion), degré de maîtrise de 4 en Connaissances (Nature), degré de maîtrise de 4 en Détection.

Sorts : Faculté de lancer *lumière du jour* en qualité de sort de magie divine

Divinité : Uron doit être la divinité tutélaire du personnage.

Domaine : Soleil

Dons : Emprise sur les morts-vivants.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Art de la magie, Concentration, Connaissance (religion), Connaissance (nature), Détection, Connaissance (mystères), Intimidation, Premiers secours.

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

Armes et armures : Le Champion de l'Ordre Lumineux ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts : À partir du niveau 2, à chaque niveau de Champion de l'Ordre Lumineux, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. A chaque niveau à partir du 2ème, il obtient les sorts par jour et le



niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, etc. ; à l'exception de l'aptitude de renvoi des morts-vivants, voir ci-dessous). Si le Champion de l'Ordre Lumineux possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Les niveaux de Champion de l'Ordre Lumineux se cumulent avec ceux des autres classes conférant la faculté de renvoi des morts-vivants pour ce qui est de déterminer le niveau de prêtre effectif du personnage durant ses tentatives de renvoi. Par exemple, un prêtre d'Uron niv 7 / Champion de l'Ordre Lumineux niv 3 va renvoyer les morts-vivants comme un prêtre de niveau 10.

Aura lumineuse (Sur) : Dès le niveau 1, Le Champion de l'Ordre Lumineux peut dégager une aura de leur vive affaiblissant les morts-vivants. Cette aura

que l'aura lumineuse est active, le personnage lance les sorts accompagnés du registre de la lumière avec un bonus de +2 au niveau de lanceur de sorts. Le Champion de l'Ordre Lumineux peut utiliser ce pouvoir 1 fois par jour au niveau 1, 2 fois par jour au niveau 3 et 3 fois par jour au niveau 5. Chaque utilisation dure 10 rounds. L'aura lumineuse équivaut à un sort de *Lumière* de 5e niveau contre les effets accompagnés du registre de l'obscurité.

Lumière brûlante (Mag). Dès le niveau 2, au prix d'une action simple, le Champion de l'Ordre Lumineux peut utiliser *Lumière brûlante* 1 fois par round tant que son aura lumineuse est active. Le niveau de lanceur de sorts de l'effet est égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage et inclut un bonus de +2 en raison de l'aura lumineuse. Par exemple, un prêtre d'Uron de niveau 7 / Champion de l'Ordre Lumineux niv 2 utilisera cet effet comme un lanceur de sorts de niveau 11.

Protection contre les ombres (Sur) au niveau 4, le Champion de l'Ordre

Niv. Champion Ordre Lumineux	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Aura Lumineuse (1/j), Renvoi des morts-vivants	-
2	+1	+0	+3	+3	Lumière Brûlante	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Aura Lumineuse (2/j),	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Protection contre les Ombres	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Aura Lumineuse (3/j), Rayon du Soleil	+1 niv de jeteur de sort effectif

éclaire vivement dans un rayon de 9 mètres et faiblement sur 9 mètres de plus. Les créatures qui subissent habituellement des malus lorsqu'elles sont exposées à une leur vive doivent tenir compte de ceux-ci quand elles se trouvent dans un rayon de 9 mètres du personnage. De plus, les morts-vivants qui se situent au sein de la zone vivement éclairée subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et jets de sauvegarde. Le personnage active ce pouvoir au prix d'une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Tant

Lumineux bénéficie d'un bonus de sainteté de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts du domaine de l'obscurité et d'un bonus de sainteté de +1 à la CA contre les attaques des morts-vivants. Ce bonus de +1 à la CA passe à +2 contre les créatures de type Ombre ou Ombre suprême, ou les créatures issues du demi-plan de l'Ombre.

Rayon de soleil (Mag). Au prix d'une action complexe, Champion de l'Ordre Lumineux de niveau 5 peut générer un rayon de lumière éblouissante (équivalent à



un *Rayon de soleil*) 1 fois par round tant que son aura lumineuse est active. Le niveau de lanceur de sorts de l'effet est égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage et inclut un bonus de +2 en raison de l'aura lumineuse. Par exemple, un Prêtre d'Uron 7 / Champion de l'Ordre Lumineux 5 utilisera ce pouvoir comme un lanceur de sorts de niveau 14.

Adeptes de la Congrégation du Croc Gelé

Cette classe de prestige s'adresse aux adeptes de Chiar.

Histoire de la Congrégation du Croc Gelé

On sait très peu de chose sur l'histoire de la Congrégation du Croc Gelé. Elle fut probablement fondée vers 300 ou 400 Ep. IV, car c'est à cette période qu'on rapporte ses premiers agissements. La Congrégation aurait été fondée en réponse notamment à l'Ordre Ardent d'Uron qui les avait mis en déroute plusieurs fois. On ne sait pas où est née la Congrégation, mais on sait qu'elle tire son nom d'un croc de dragon blanc givré ayant appartenu à la fidèle monture d'un puissant prêtre de Chiar tombé au combat contre un membre de l'Ordre Ardent d'Uron. Ce croc est conservé telle une relique dans un lieu glaciaire et gardé secret. Certains racontent que ce croc gelé serait doté de grandes propriétés magiques, mais personne n'est certain de la réalité des nombreuses rumeurs colportées.

Description

La Congrégation du Croc Gelé est une organisation religieuse dédiée à Chiar. Ses membres sont parmi les plus forts et les plus fanatiques adorateurs du Dieu Mort. Cette organisation est réputée pour ses plans machiavéliques et mégalomanes. Tout est bon pour réussir un coup d'éclat permettant de se faire bien voir de Chiar ou du Clergé. Heureusement pour Extremia, comme tous les coups sont permis, cela inclus par exemple de se débarrasser des concurrents trop ambitieux de la Congrégation. Ainsi, les membres les plus forts de la Congrégation coopèrent rarement ensemble. Souvent, ils se regroupent sous la houlette d'un membre puissant de la Congrégation et restent autour de lui tant qu'il peut maintenir sa position par la Force. Les Adeptes de la Congrégation du Croc Gelé se sont spécialisés sur l'un des attributs principaux de Chiar: le froid. En effet, les Adeptes de la Congrégation du Croc Gelé ont suivi un entraînement intensif qui les a fait maîtriser le Froid et la Glace à un degré ultime.

Des membres de la Congrégation recrutent discrètement parmi les plus fervents adorateurs de Chiar. Ils font ensuite passer aux élus de difficiles épreuves pour tester la résistance et la ferveur des futures recrues. Puis, lors d'une épreuve finale, il les envoie deux par deux dans la nuit, dans la neige en plein hiver. Ils doivent y passer la nuit ensevelis et y survivre. S'ils survivent tous les deux au lever du lever du soleil, ils doivent combattre à mort. Le vainqueur enterre alors dans la neige le cadavre du vaincu.

Les Prêtres et les Guerriers de Chiar sont les classes les plus communes dans la Congrégation du Croc Gelé. On compte aussi quelques personnages avec quelques niveaux de Roublards ou de Magiciens dans la Congrégation. Les races les plus



courantes sont humains, demi-elfe, drows, nain, Orque et demi-Orque.

De nos jours, on peut trouver des membres de la Congrégation du Croc Gelé dans le royaume Tizunéen de Zandrizzin, en Bordanie, dans plusieurs pays du Zorbaranus, au Karakite et au Vyrmonus, principalement aux Iles Froides, à Holmar, à Fall et à Carnur.

Conditions

Pour devenir membre de la Congrégation du Croc Gelé, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Mauvais

Bonus de base à l'attaque : +6

Bonus de base aux JS: Vigueur +5

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion)

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 1er niveau

Divinité : Chiar doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Arme de prédilection (Epée à deux mains), Robustesse.

Spécial : le personnage doit avoir passé une nuit enseveli dans la neige et avoir survécu. Il doit aussi avoir tué une créature en sacrifice et ensevelir son corps dans la neige, pour symboliser que lui a survécu au froid, et non la créature.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d10

Compétences de Classe : Concentration, Connaissance (Religion), Connaissance (Mystères), Intimidation, Escalade, Natation.

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

Domaine du Froid : Quel que soit sa classe de personnage initiale, un Adepte de la Congrégation du Croc Gelé peut ajouter les sorts du Domaine du Froid à sa liste de sort existante. Cependant, il ne gagne pas pour autant le pouvoir du domaine du froid. Enfin, dans le cas d'un personnage ayant préalablement choisi le Domaine du Froid dans ces domaines initiaux, le personnage gagne un bonus de +1 au DD de ses sorts de Froid.

Epée de Froid : une fois par jour, un Adepte de la Congrégation du Croc Gelé peut, par une action libre, appliquer la propriété *de froid* à son arme principale, infligeant 1d6 points de dégâts de froid supplémentaire en cas d'attaque réussie. L'arme peut ainsi être modifiée jusqu'à un maximum de rounds égal à deux fois le niveau de classe d'Adapte de la Congrégation du Croc Gelé du personnage + son modificateur de Charisme. L'arme

Niv. Croc Gelé	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Arme de Froid (1 / jour), Domaine du Froid	
2	+2	+0	+3	+3	Résistance au froid (1)	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+3	+1	+3	+3	Arme de Froid (2 / jour)	
4	+4	+1	+4	+4	Résistance au froid (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+5	+1	+4	+4	Cône de Froid	
6	+6	+2	+5	+5	Arme de Froid (3 / jour)	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+7	+2	+5	+5	Arme de Froid Intense	
8	+8	+2	+6	+6	Résistance au feu (3)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+9	+3	+6	+6	Extension de Froid	
10	+10	+3	+7	+7	Rayon Polaire, Gel des Feu	+1 niv de jeteur de sort effectif



redevient normale dès qu'elle quitte les mains du personnage. Ainsi, s'il se retrouve désarmé ou confie l'arme à un autre personnage, l'effet magique prend fin. Le personnage peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour à partir du niveau 3 et enfin 3 fois par jour à partir du niveau 6.

Résistance au Froid : par son entraînement poussé lui ayant occasionné de nombreuses blessures par le froid, l'Adepté de la Congrégation du Croc Gelé obtient une résistance de 1 point contre le froid, ainsi que contre les sorts et pouvoirs infligeant des dégâts de froid. Cette résistance est permanente et se cumule avec les sorts conférant une protection similaire (protection contre le froid, résistance aux énergies destructives, etc.). Enfin, cette résistance passe à deux points au niveau 4 et à 3 points au niveau 8.

Cône de Froid : Au niveau 5, l'Adepté de la Congrégation du Croc Gelé peut, par une action simple, lancer un Cône de Froid une fois par jour, et ceci même s'il n'avait normalement pas accès à ce sort.

Epée de Froid Intense : une fois par jour, un Adepté peut utiliser le pouvoir d'Arme de Froid Intense. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que le pouvoir d'Arme de Froid, à la différence qu'il inflige 2d4 points de dégâts au lieu de 1d6. Ce pouvoir est un pouvoir distinct et il ne compte pas dans le nombre de fois que le personnage peut utiliser le pouvoir d'Epée de Feu.

Extension de Froid : A partir du niveau 9, chaque fois que l'Adepté de la Congrégation du Croc Gelé lance un sort du domaine du Froid, le sort agit comme s'il bénéficiait du Don Extension d'Effet, sans demander d'emplacement de sort supérieur.

Rayon Polaire : Au niveau 10, un Adepté de la Congrégation du Croc Gelé peut lancer une fois par jour un sort de Rayon

Polaire, et ceci même s'il n'avait normalement pas accès à ce sort.

Gel des Feux : Au niveau 10, le froid généré par un Adepté de la Congrégation du Croc Gelé est tel qu'il inflige +1 par Dé de dégâts à une créature faite de feu ou utilisant activement le feu, comme un Membre de l'Ordre Ardent, ou tout possesseur d'un objet magique ou bénéficiaire d'un sort générant du feu (*épée de feu, collier de projectiles, bouclier de feu, etc.*)

Sorts : Tous les niveaux pairs d'Adepté de la Congrégation du Croc Gelé, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie divine (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 et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. 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.

Saints Protectors d'Iniva

Classe de prestige pour les adeptes de d'Iniva.

Histoire de l'Ordre des Saints Protectors d'Iniva

En 306 Ep. IV, un mystérieux navire accosta au port d'Orvia. Il s'avéra être



rempli de morts-vivants qui se déversèrent dans la ville en faisant de nombreux morts. Le Clergé d'Iniva du soigner de nombreux habitants de diverses afflictions de morts-vivants. Afin qu'une telle situation ne se reproduise, le clergé décida de fonder un ordre de prêtres spécialisés dans la défense et la protection, l'Ordre des Saints-Protecteurs afin de protéger la population de nouveaux assauts. Cet Ordre prit le nom de Saints Protecteurs d'Iniva. L'ordre, au départ particulièrement présent dans la région de la Côte du Poisson, s'étendit par la suite dans tout le Vyrman, dans le sud de la Bordanie, puis à l'est, vers les Terres du Nord, ConSudre, Fall et même jusque dans la lointaine Surdavie, dans le Tizun.

Le siège de l'Ordre est resté dans la ville d'Orvia, au temple de la Préservation, qui est devenu un lieu saint pour le culte. Mais il est possible de rencontrer des Saints Protecteurs itinérants dans de nombreuses régions du monde.



Adarea, Sainte Protectrice d'Iniva

Description

Les membres de l'Ordre des Saints Protecteurs d'Iniva sont le plus souvent des personnes méthodiques, organisées et particulièrement serviables, toujours prêt à aider la veuve et l'orphelin. Leur devise « Défendre et Protéger », reflète leur tempérament. Ils n'utilisent jamais leurs pouvoirs pour attaquer, seulement pour se défendre ou protéger les innocents. Si la majorité des Saints Protecteurs sont sédentaires et préfèrent perfectionner leurs techniques de défense au sein de leurs temples, Certains préfèrent parcourir le monde afin d'aller au-devant du danger et protéger ceux qui le nécessite.

Conditions

Pour devenir Saint Protecteur d'Iniva, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Bon

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Volonté +4

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion) et de 5 en Premiers Secours

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} Niveau

Divinité : Iniva doit être la divinité tutélaire du personnage.

Spécial : Capacité de lancer le sort de *Protection d'Autrui*, Capacité de Repousser les morts-vivants.

Niv. Saint Protecteur	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Immunité contre la Terreur, Position Défensive (1)	-
2	+1	+0	+3	+3	Défense Sacrée, Aura de Défense	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Santé Divine, Position Défensive (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Annulation d'enchantement, Défense Sacrée (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Interférence Divine, Aura de Défense (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif



Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Concentration, Connaissance (Religion), Profession, Diplomatie, Premiers Secours, Art de la Magie.

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

Armes et armures : Le Saint Protecteur d'Iniva ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, mais est formé au port des armures légères et Intermédiaires.

Immunité contre la terreur (Ext). A partir du niveau 1, le Saint Protecteur D'Iniva est immunisé contre la terreur (magique ou ordinaire).

Position défensive (Ext). A partir du niveau 1, Chaque round, au début de son tour de jeu, un Saint Protecteur peut protéger un allié situé à 1,50 mètre ou moins de lui et dont le nombre de DV est inférieur au sien. Il choisit alors un nombre qu'il applique comme malus à sa propre classe d'armure et que son protégé applique en tant que bonus à sa CA. Au niveau 1, ce nombre ne peut dépasser 1, mais ce maximum augmente de 1 point tous les 2 niveaux (2 au niveau 3, 3 au niveau 5).

Défense sacrée (Ext). Dès le niveau 2, le Saint Protecteur d'Iniva bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie divine, mais également contre les pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels des Extérieurs. Au niveau 4, ce bonus passe à +2.

Aura de Défense (Sur). Un Saint Protecteur de niveau 2 devient capable de protéger ses alliés. Tous ses alliés dans un

rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de moral de +4 sur les sauvegardes contre les effets de terreur. Ils perdent ce bonus si le Saint Protecteur est paralysé, inconscient ou sans défense pour une raison ou une autre.

Santé Divine (Ext). Un Saint Protecteur de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle comme la putréfaction de la momie.

Annulation d'enchantement (Mag). À partir du niveau 4, le Saint Protecteur peut lancer annulation d'enchantement (comme le sort du même nom) une fois par semaine. Tous les 3 niveaux suivants, il dispose d'une utilisation hebdomadaire supplémentaire (2 par semaine au niveau 7, 3 au niveau 10)

Interférence Divine (Sur). Au niveau 5, le Saint Protecteur bénéficie du Don Interférence Divine, qui permet de sacrifier un sort pour obliger un ennemi à refaire un jet d'attaque réussi contre un allié. Le Saint Protecteur bénéficie de ce Don même s'il ne satisfait pas aux conditions d'obtention du don.

Sorts : À partir du niveau 2 puis à chaque nouveau niveau de Saint Protecteur, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, etc. ; à l'exception de l'aptitude de renvoi des morts-vivants, voir ci-dessous). Si le Saint Protecteur d'Iniva possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.



Elu du Roc

Classe de prestige pour les adeptes de d'Abbo.

Description

Il arrive parfois que dans les situations les plus désespérée, qui n'auraient normalement pas laissé une chance de survie à un être ordinaire, qu'un miracle se produise et qu'une personne particulièrement pieuse envers Abbo est la vie sauve. Qu'il s'agisse d'un éboulement, d'un glissement de terrain, d'un tremblement de terre, d'une chute vertigineuse sur des rochers, ou de toute autre catastrophe impliquant la roche, ou la terre, l'Elu du Roc a forcément survécu à un tel évènement.

Mystérieusement, la mésaventure subie par un personnage devenant Elu du Roc relève d'une protection divine d'Abbo. Il semble aussi que l'expérience ait renforcé sa communion avec la terre, et que la pierre ne fait désormais qu'un avec les Elus du Roc. Ces derniers, relativement rare, sont perçus comme des êtres sacrés pour le culte d'Abbo. Ils deviennent d'ailleurs des serviteurs fanatiques de leur dieu, reconnaissant que ce dernier les aient protégés, et ils mettent leur existence au service du clergé, servant comme troupe d'élite ou comme meneur d'une communauté religieuse.

Conditions

Pour devenir Elu du Roc, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Chaotique

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Vigueur +4

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Artisanat (Construction en Pierre) et 4 en Profession (Mineur ou Architecte)

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} Niveau

Divinité : Abbo doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Endurance, Dur à Cuire

Spécial : Doit avoir été victime d'un phénomène en rapport avec la pierre ou la terre (un éboulement, un tremblement de terre, une chute sur de la roche...) et avoir survécu.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Artisanat, Connaissance (Religion), Connaissance (Exploration souterraine), Profession (Architecte ou Mineur), Survie, Premiers Secours.

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

Armes et armures : L'Elu du Roc ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, mais est formé au port de toutes les armures.

Réduction de dégâts : Au niveau 1, la peau de l'Elu du Roc devient si dure qu'elle lui permet d'absorber des dégâts : chaque fois qu'une arme ou qu'une attaque naturelle lui inflige des dégâts, ceux-ci sont réduits de 1. La réduction aux dégâts augmente d'un point supplémentaire aux niveaux 4, 7 et 10. Ce pouvoir est identique au pouvoir de Barbare du même nom.

Tremblement (Sur) : En frappant violemment le sol à l'aide de son marteau de guerre (action simple), un Elu du Roc



Le Monde d'Extremia

de niveau 6 ou plus crée une onde de choc qui fait trembler la terre devant lui. Les créatures qui sont en contact avec le sol dans un cône de 18 mètres de long à partir du point d'impact doivent réussir un jet de réflexes (DD 10 + niveau de l'Elu du Roc + modificateur de Force) sous peine de se retrouver à terre.

Robustesse du Roc (Ext.) : Au niveau 2 la

portant une cuirasse bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de dégâts.

Sorts : À partir du niveau 2 et à chaque niveau d'Elu du Roc, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant

Niv. Elu du Roc	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Réduction des Dégâts (1/-)	
2	+1	+0	+3	+3	Robustesse du Roc (1)	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Arme Tonnerre	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Réduction des Dégâts (2/-)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Robustesse du Roc (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+2	+5	+5	Tremblement	
7	+5	+2	+5	+5	Réduction des Dégâts (3/-)	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+2	+6	+6	Robustesse du Roc (3)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+3	+6	+6	Frappe Tonnerre	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+3	+7	+7	Réduction des Dégâts (4/-)	+1 niv de jeteur de sort effectif

peau de l'Elu du Roc devient encore plus dure et lui permet de bénéficier d'un bonus d'armure naturelle de +1 à sa CA. Ce bonus augmente d'un point au niveau 5 et encore d'un point au niveau 8.

Arme Tonnerre (Sur.) : Au niveau 3, l'Elu du Roc est capable de conférer la propriété Tonnerre à son arme. Ce bonus augmente d'un point au niveau 5 et encore d'un point au niveau 8.

Frappe tonnerre (Ext.) : Quand l'Elu du Roc atteint le niveau 9, ses coups sont si puissants que les armures n'offrent guère de protection contre eux, mais la victime doit en plus endurer une douleur insupportable. Quand il manie son marteau de guerre, le personnage bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts des armes au corps à corps égal au bonus d'armure de son adversaire (ce qui n'inclut pas le bonus de bouclier et les bonus d'altération). Ainsi, un Elu du Roc qui frappe un adversaire

habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc. Si l'Elu du Roc possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.



Un Elu du Roc



Marteleur d'Etoiles

Classe de prestige pour les adeptes de d'Abbo.

Description

Un Marteleur d'Etoiles est un champion du Clergé d'Abbo, dont le physique impressionnant est autant le résultat d'un entraînement intense que d'une influence divine conférée par Abbo.

Le Clergé d'Abbo repère les Marteleurs d'Etoiles potentiels parmi les prêtres d'Abbo les plus costauds, les plus résistants et les plus endurants. Une fois approchés, s'ils acceptent, les candidats reçoivent un entraînement physique spécial, concocté par les pontes du clergé, pendant une durée pouvant aller de 6 mois à 1 an.

A la fin de leur entraînement, les candidats doivent réussir une ultime épreuve, qui mettra leur résistance ou leur force physique à rude épreuve, comme par exemple affronter et tuer un ours à main nue, courir pendant 50 km sans s'arrêter, se tenir suspendu par les bras pendant 6h durant, etc. Chaque temple d'Abbo est libre de fixer un défi adapté à chaque candidat. Il n'est pas rare qu'un candidat succombe à cette dernière épreuve, aussi les Marteleurs d'Etoiles sont craints et respectés pour avoir réussi leur entraînement jusqu'au bout.

Les Marteleurs d'Etoiles deviennent ensuite des protecteurs révéérés au sein de leur clergé, parfois traité comme des demi-

dieux par certains adeptes. Ils participent parfois à des tournois ou des combats d'arène afin de prouver que leur puissance est intacte, ou tout simplement pour impressionner et susciter des vocations parmi les adeptes d'Abbo.

Conditions

Pour devenir Marteleur d'Etoiles, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Chaotique

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Vigueur +4

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissance (Religion) et 4 en Profession (Forgeron)

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} Niveau

Divinité : Abbo doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Attaque en puissance, Arme de prédilection (Marteau)

Spécial : Doit avoir suivi l'entraînement spécial de Marteleur d'Etoiles.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Artisanat, Connaissance (Religion), Profession (Forgeron), Intimidation, Natation, Estimation, Connaissance (souterrains)

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



Niv. Marteleur d'Etoiles	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Rage de Berseker	
2	+2	+0	+3	+3	Concentration malgré la fureur	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+3	+1	+3	+3	Poigne de fer	
4	+4	+1	+4	+4	Coup Puissant (+1)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+5	+1	+4	+4	Arme Percutante	
6	+6	+2	+5	+5	La mort ou la gloire	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+7	+2	+5	+5	Assaut Hébétant	
8	+8	+2	+6	+6	Coup Puissant (+2)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+9	+3	+6	+6	Rage de grand berseker	
10	+10	+3	+7	+7	Coup Fabuleux	+1 niv de jeteur de sort effectif

Armes et armures : Le Marteleur d'Etoiles ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, mais est formé au port de toutes les armures.

Sorts : À partir du niveau 2 et à tous les niveaux pairs de Marteleur d'étoiles, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En Revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc. Si le Marteleur d'Etoiles possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Rage de Berseker (Ext.) : Au niveau 1, Le Marteleur d'Etoiles gagne le pouvoir de Rage de Berseker, comme le pouvoir de Barbare du même nom. Si le personnage possède déjà ce pouvoir par une autre de ses classes, il gagne à la place le pouvoir de Rage de Grand Berseker.

Concentration malgré la fureur (Sur.) : Au niveau 2, Le Marteleur d'Etoiles gagne le don Concentration malgré la fureur, même s'il ne remplit pas les conditions pour ce don.

Poigne de fer (Ext) : Au niveau 3, le Marteleur d'étoiles gagne un bonus égal à la moitié de son bonus de Force (arrondir à l'entier inférieur) aux jets de dégâts effectués au corps à corps avec un marteau de guerre. Son bonus aux dégâts est donc égal à 1,5 fois son bonus de Force quand il le manie à une main, et à 2 fois son bonus de Force quand il le manie à deux mains.

Coup puissant (Ext) : Au niveau 4, Ce pouvoir s'active par une action rapide précédant le jet d'attaque et ne peut être employé qu'une seule fois par rage. Il permet au Marteleur d'Etoiles de bénéficier un bonus de +1 à un jet de dégâts. Ce bonus passe à +2 au niveau 8.

Arme percutante (Sur) : Au niveau 5, le Marteleur d'Etoile est capable de conférer, pendant un nombre de round égal à son niveau de Marteleur d'Etoiles, la propriété *Percutante* à son arme. Cette propriété spéciale s'applique uniquement si le Marteleur d'Etoiles combat avec un Marteau. Une arme percutante produit un choc puissant lors de l'impact, infligeant des dégâts équivalents à ceux d'une arme plus grande d'une catégorie de taille. De plus, à chaque fois que le personnage tente une bousculade, il bénéficie d'un bonus égal au bonus d'altération de l'arme. Tous les types de bousculade sont concernés, pas seulement celles qui utilisent l'arme,



comme avec les dons Coup bousculant, Frappe du bouclier ou Désarçonner.

La Mort ou la Gloire (Ext) : Au niveau 6, le Marteleur d'Etoiles gagne le don La mort ou la gloire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Assaut hébétant (Sur) : Au niveau 7, le Marteleur d'Etoiles gagne le don d'Assaut hébétant, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Rage de Grand Berseker (Ext.) : Au niveau 9, Le Marteleur d'Etoiles gagne le pouvoir de Rage de Grand Berseker, comme le pouvoir de Barbare du même nom. Si le personnage a déjà accès à ce pouvoir, il gagne à la place le pouvoir de Rage sans fatigue.

Coup Fabuleux (Ext) : Au niveau 10, le Marteleur d'Etoile gagne le don Coup Fabuleux, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Inquisiteur du Juste

Classe de prestige pour les adeptes de Marblus.



Ameline, Inquisitrice du Juste

Description

Les Inquisiteurs du Juste sont les serviteurs les plus zélés de Marblus. Plus que quiconque, ils incarnent la loi et l'ordre. Les Inquisiteurs du Juste constituent l'élite des serviteurs de Marblus et ils symbolisent la justice et le respect des règlements. Ils combattent le désordre et l'injustice avec ferveur et pour la plupart des gens, ils apparaissent rigides et inflexibles, mais également implacables avec leurs ennemis. La plupart des Inquisiteurs du Juste sont des solitaires envoyés en mission, mais certains intègrent des groupes d'aventuriers loyaux afin de repousser le Chaos partout où ils le peuvent. Parfois, certains sont assignés à de grandes villes afin d'y faire régner l'Ordre. Les Inquisiteurs du Juste de haut niveau se rendent parfois dans les plans du Chaos pour y frapper des Extérieurs comme les démons. Les Prêtres constituent la plupart des rangs des Inquisiteurs, mais il est possible aussi de retrouver des guerriers/prêtres, voire de rares paladins pour des inquisiteurs Loyaux Bons, qui restent malgré tout rares.

Les Inquisiteurs du Juste suivent un code de conduite rigide qui les obligent à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à faire appliquer les lois, et à châtier ceux qui menacent l'Ordre et la discipline.

Les Inquisiteurs du Juste sont repérés parmi les fidèles du clergé et reçoivent une formation spéciale leur permettant d'acquérir le statut convoité d'inquisiteur du Juste. Ce rôle est particulièrement prestigieux dans le clergé de Marblus et ses membres sont traités avec beaucoup de déférence et de respect.

On raconte que le premier Inquisiteur du Juste fut un héros originaire de l'actuelle Surdavie, appelé Andje l'Intègre. On



raconte d'ailleurs qu'il fut le premier porteur de la Loyale, un puissant artefact de Marblus.



Conditions

Pour devenir Inquisiteur du Juste, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Loyal

Bonus de base à l'attaque : +5

Bonus de base aux JS: Volonté +4

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion) et 5 en Diplomatie et 4 en Profession (Juriste/Avocat).

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} Niveau

Divinité : Marblus doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Attaque en puissance, Maniement d'une arme exotique (Epée Bâtarde)

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Art de la magie, Concentration, Connaissances (Religion),

Connaissances (plans), Connaissances (mystères), Connaissances (folklore local), Diplomatie, Premiers secours, Profession, Intimidation.

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

Armes et armures : l'Inquisiteur du Juste est formé au maniement des armes courantes et des armes de guerre, mais pas à celui des boucliers. Il est formé au port des armures légères.

Sorts : À partir du niveau 2 et à tous les niveaux (à l'exception du niveau 6) d'Inquisiteur du Juste, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En Revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de Métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc. Si l'Inquisiteur du Juste possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Châtiment du Chaos (Sur) : Dès le niveau 1, un Inquisiteur du Juste peut tenter de châtier un adversaire chaotique au moyen d'une attaque au corps à corps normale, 1 fois par jour. Il ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau d'Inquisiteur du Juste. Par exemple, un Inquisiteur du Juste de niveau 4 armé d'une épée bâtarde infligera 1d8+4 points de dégâts, plus tout bonus de Force ou d'effet magique applicable. Si l'Inquisiteur du Juste châtie accidentellement une créature qui n'est pas chaotique, le pouvoir n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé pour la journée.

Ce pouvoir est utilisable 2 fois par jour au niveau 5 et 3 fois par jour au niveau 8.



Détection du Chaos (Mag) : Au niveau 1, l'inquisiteur du Juste est capable d'utiliser *Détection du Chaos*, à volonté (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage).

Savoir Juridique (Ext) : Afin de mener à bien sa mission et de lutter efficacement contre le Chaos, un Inquisiteur du Juste connaît les rouages juridiques et textes légaux du pays dans lequel il vit ainsi que des pays alentours. Au niveau 2, il bénéficie d'un bonus égal à son niveau d'Inquisiteur du Juste aux tests de Connaissances et de Renseignements en rapport avec le droit et les procès (savoir s'il est légal de porter une arme en ville, comment se comporter à la cour, etc.). Il bénéficie également de ce bonus aux tests de compétence ou de caractéristique liés au Charisme quand il s'agit de débattre de sujets juridiques.

Détection des mensonges (Mag) : Au niveau 4, l'Inquisiteur du Juste peut utiliser *Détection des mensonges*, 1 fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de lanceur de sorts divins du personnage).

Grâce Loyale (Sur) : Au niveau 4, l'Inquisiteur du Juste bénéficie d'un bonus égal à son bonus de Charisme (le cas échéant) aux jets de sauvegarde contre les

sorts accompagnés du registre du Chaos et contre les pouvoirs magiques et surnaturels des Extérieurs chaotiques. Ce bonus se cumule avec celui du pouvoir de grâce divine. Un paladin/Inquisiteur du Juste ajoute donc deux fois son bonus de Charisme aux jets de sauvegardé contre les effets chaotiques.

Aura de calme (Sur) : Au niveau 6, l'Inquisiteur du Juste est immunisé à tous les sorts et pouvoirs magiques du registre émotion, ainsi qu'à tous les effets de terreur. Les alliés situés dans un rayon de 3 mètres de l'Inquisiteur reçoivent un bonus de moral de +4 à leurs jets de sauvegarde contre ces effets. Cette capacité fonctionne seulement lorsque l'Inquisiteur est conscient, pas s'il est inconscient ou mort.

Lame axiomatique (Sur) : Au niveau 7, l'inquisiteur du Juste peut imprégner son arme de corps à corps du pouvoir de la Loi. Une fois par jour et par point de bonus en Charisme (1 fois par jour minimum), l'Inquisiteur du Juste peut affubler son arme de corps à corps de la propriété spéciale axiomatique. (+2d6 points de dégâts contre les adversaires chaotiques). Si l'arme du personnage bénéficie déjà de cette amélioration, il n'en tire aucun avantage. Chaque utilisation du pouvoir correspond à une action libre et l'effet dure 1 round.

Niv. Inquisiteur du Juste	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Détection du Chaos, Châtiment du Chaos (1/j), Aura de Loi	
2	+1	+0	+3	+3	Savoir Juridique	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Détection des mensonges	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Grâce Loyale	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Châtiment du Chaos (2/j)	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+2	+5	+5	Aura de Calme	
7	+5	+2	+5	+5	Lame Axiomatique	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+2	+6	+6	Châtiment du Chaos (3/j)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+3	+6	+6	Pacte de Loi	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+3	+7	+7	Aura de loi absolue	+1 niv de jeteur de sort effectif



Pacte de Loi (Mag) : Au niveau 9, l'Inquisiteur du Juste peut obliger une créature vaincue à accepter un pacte de loi qui l'oblige à respecter une condition, comme avec mission. Au lieu d'assigner une tâche ou une mission au vaincu, il lui donne juste quelques interdits à respecter, afin de protéger les autres, par exemple : « Quitte cette ville et n'y reviens jamais » ou « N'attaque plus de caravanes. » Cette interdiction protège une zone de 700 kilomètres carrés au maximum ou un groupe de gens (une tribu ou les habitants d'une ville donnée). L'effet de ce pouvoir dure 1 mois par niveau d'Inquisiteur du Juste.

Aura de loi absolue (Sur) : Au niveau 10, l'Inquisiteur du Juste est un tel symbole d'ordre et de justice que le Chaos recule devant lui. Il est en permanence entouré par un effet de rejet du Chaos. S'il renvoie un Extérieur chaotique dans son plan d'origine ou dissipe un enchantement accompagné du registre du Chaos, l'aura disparaît temporairement. Il peut néanmoins la réactiver au prix d'une action libre dès son tour de jeu suivant.

Anciens Inquisiteur du Juste : Un Inquisiteur du Juste violant son alignement ou commettant un acte injuste (vol, une agression, meurtre d'un innocent ou toute violation de la loi) perd ses facultés de lanceur de sorts et ses aptitudes de classe de prestige (à l'exception de sa formation au maniement des armes et du pouvoir de Savoir Juridique). Il récupère son statut et ses aptitudes s'il fait acte de contrition ou reçoit un sort de Pénitence. Un Inquisiteur du Juste non conscient de ses actes (charmé, etc.) conserve ses aptitudes mais devra verser une importante dîme à son clergé en guise de repentance.

Chef de Guerre du Balafré / de l'Edenté

Classe de prestige pour les adeptes de Gornar ou Untog.

Description

Parmi les adorateurs de Gornar ou d'Untog, certains émergent en démontrant des aptitudes particulières pour mener des hommes au combat, leur remonter le moral et leur donner le courage nécessaire pour affronter les plus grands dangers. Particulièrement efficaces en combat de masse et en bataille rangée, ces meneurs au charisme évident reçoivent un entraînement spécial, tant dans temple de Gornar que de ceux d'Untog. On appelle ces héros « les Chefs de Guerre du Balafré » chez Gornar et les « Chef de Guerre de l'Edenté » chez Untog. Véritable meneur d'hommes, les Chef de Guerre sont d'excellents stratèges, dont la science tactique fait des ravages parmi les troupes ennemies.

Les prêtres et les guerriers-prêtres sont les combinaisons les plus courantes pour cette classe de prestige. Il est aussi possible de trouver des personnages ayant également quelques niveaux de Barbare. Enfin, il est possible de trouver quelques Bardes choisissant cette voie, ces derniers cumulant alors leurs capacités d'inspiration des troupes à aux talents de meneurs d'hommes.

Conditions

Pour devenir Chef de Guerre, un personnage doit répondre aux critères suivants :



Alignement : Chaotique

Bonus de base à l'attaque : +5

Bonus de base aux JS: Vigueur +5

Compétences : degré de maîtrise de 5 en Diplomatie, 4 en Psychologie et 3 en Intimidation

Sorts : Faculté de lancer des sorts de 3^{ème} Niveau

Divinité : Gornar ou Untog doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Au moins un don de travail en équipe

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Artisanat, Concentration, Connaissance (Religion), Intimidation, Diplomatie, Psychologie, Connaissance (Histoire), Connaissance (Noblesse), Linguistique.

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

Armes et armures : Le Chef de Guerre est formé au maniement des armes courantes, et au port de toutes les armures et des boucliers.

Sorts : À chaque niveau de Chef de Guerre, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création

d'objets, renvoi des morts-vivants, etc.). Si le Chef de Guerre possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Tacticien (Ext) : Au niveau 1, le Chef de Guerre reçoit un don de travail en équipe comme don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions. Par une action simple, il peut faire bénéficier ce don à tous ses alliés dans un rayon de 9 mètres (6 cases) à condition qu'ils le voient et qu'ils l'entendent. Les alliés peuvent utiliser ce don pendant 2 rounds plus 1 par niveau de Chef de Guerre. Les alliés n'ont pas besoin de remplir les conditions requises par le don. Le Chef de Guerre peut utiliser ce pouvoir une fois par jour au niveau 1 puis une fois de plus au niveau 5.

Autorité naturelle (Ext) : Au niveau 1, Un Chef de Guerre gagne un bonus de +2 par niveau sur ses tests de Diplomatie et d'Intimidation.

Conseil de Combat (Ext) : Au niveau 2, le Chef de Guerre reçoit le don de Conseil de Combat en bonus, même s'il n'en remplit pas les conditions. Ce don permet au personnage d'offrir au moment opportun un conseil utile à un allié engagé dans un affrontement par une action de mouvement. Le personnage doit désigner un ennemi ; son allié gagne un bonus d'aptitude de +2 sur son prochain jet d'attaque contre cet ennemi. Pour que cet allié puisse bénéficier de ce don, le personnage doit clairement le voir ainsi que l'ennemi désigné, et cet allié doit pouvoir l'entendre.

Commandement des troupes (Sur) : Au niveau 3, le Chef de Guerre légendaire peut donner des ordres précis au prix d'une

Niv. Chef de Guerre du Balafre / de l'Edenté	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Tacticien (1), Autorité Naturelle	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+1	+0	+3	+3	Conseil de combat	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Commandement de troupes	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Ralliement de troupes	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Guider le Combat, Tacticien (2)	+1 niv de jeteur de sort effectif



action complexe. Il confère alors un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque ou aux tests de compétence des alliés situés dans un rayon de 9 mètres. Ce bonus persiste pendant un nombre de rounds égal au bonus de Charisme du personnage.

Ralliement de troupes (Sur) : Au niveau 4, la simple présence du Chef de Guerre suffit à conférer aux alliés situés dans un rayon de 9 mètres un second jet de sauvegarde contre la terreur et les effets de charme auxquels ils ont succombé. Même s'ils ratent ce second jet de sauvegarde, les effets de la terreur sont moins prononcés : les personnages pris de panique ne sont qu'effrayés, les personnages effrayés sont juste secoués, et ceux qui sont secoués ne sont pas affectés.

Guider le combat (Ext) : Au niveau 5, le Chef de Guerre peut, par une action de mouvement, diriger ses alliés pour les placer dans une position avantageuse, et ceci une fois par round. Chaque allié peut (s'il en est physiquement capable) se déplacer de 1,50 mètre (1 c) sans que cela lui coûte une action. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Pour faire ce mouvement, les alliés doivent voir ou entendre le Chef de Guerre et ne pas être pris au dépourvu.

Maître des Tempêtes

Classe de prestige pour les adeptes de Xamidi.



Description

Vénérer Xamidi peut parfois se révéler dangereux : en effet, il n'est pas rare que les fidèles vénèrent leur divinité dehors, sous la pluie, quand la tempête fait rage, ou au beau milieu de vents violents capables de déraciner des arbres, ou encore lorsque la foudre s'abat sur la terre. Nombreux sont ceux qui, par une nuit d'orage, ont péri par les affres climatiques. Le clergé de Xamidi interprète cette situation comme le signe que les malheureux n'étaient pas dignes de vivre pour servir Xamidi ou que leur faible dévotion a attisé la colère de la déesse.

Mais à l'inverse, survivre dans une tempête déchainée, résister alors que la foudre vient de s'abattre sur soi, tenir debout face aux vents violents provoqués par une tornade, sont de puissants symboles aux yeux des adeptes de Xamidi. De tels êtres ne ressortent toutefois pas indemnes d'une telle épreuve : leur comportement devient plus imprévisible, colérique voire violent, leur corps développent de nouveaux pouvoirs, et leur dévotion envers la déesse semble plus profonde encore. Celle-ci



semble récompenser les Maîtres des Tempêtes en leur conférant de puissantes attributions. Pour ceux qui vivent dans une communauté religieuse, les Maîtres des Tempêtes sont particulièrement respectés au sein du clergé, mais ils sont également craints par leurs propres coreligionnaires, qui redoutent la puissance brute des Maîtres des Tempêtes. Certains Maîtres des Tempêtes ne supportent pas cette situation et préfèrent se retirer et vivre en ermite sur un pic montagneux plutôt que d'assumer un destin de dirigeant religieux au sein du clergé de Xamidi. D'autres encore préfèrent partir à l'aventure au grand air, afin de porter la bonne parole de leur divinité, de manière solitaire ou avec la compagnie d'un groupe d'aventuriers s'accommodant du caractère ombrageux d'un Maître des Tempêtes. Certains, enfin, vivent comme des brigands et laissent libre court à leurs désirs, se moquant des lois et des habitants des endroits qu'ils traversent.



Conditions

Pour devenir Maître des Tempêtes, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Chaotique

Niv. Maître des Tempêtes	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Résistance à l'électricité (5) Amélioration des Elémentaires d'Air convoqués	+1 niv de jeteur de sort effectif
2	+1	+0	+3	+3	Arme de Foudre	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+3	+3	Convocation supérieure d'élémentaires d'Air	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'électricité (10)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+4	+4	Arme de Tonnerre	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+2	+5	+5	Applications aux Elémentaires d'eau	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+5	+2	+5	+5	Résistance à l'électricité (15)	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+2	+6	+6	Arme de Foudre intense	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+3	+6	+6	Eclairs Multiples	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+3	+7	+7	Résistance à l'électricité (20), Vol permanent	+1 niv de jeteur de sort effectif

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Vigueur +4

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissance Nature, 3 en Survie et 3 Connaissance (Religion)

Sorts : Faculté de lancer des sorts de 2^{ème} Niveau, dont *Convocation de Monstres*. Accès au Domaine de l'Air.

Divinité : Xamidi être la divinité tutélaire du personnage.



Don : Endurance, Vigueur
Surhumaine.

Spécial : doit avoir survécu à une catastrophe climatique : violente tempête, frappé par la foudre, emporté dans une tornade, etc.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Concentration, Connaissances (religion), Connaissances (nature), Connaissance (mystères), Intimidation, Natation, Renseignement, Survie.

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

Armes et armures : Le Maître des Tempêtes ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts : À chaque niveau de Maître des Tempêtes, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc.). Si le Maître des Tempêtes possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Résistance à l'Électricité (Ext) : Au niveau 1, le Maître des Tempêtes acquiert une résistance de 5 à l'électricité. Cette résistance passe à 10 au niveau 4, à 15 au niveau 7 et à 20 au niveau 10.

Amélioration des élémentaires d'Air convoqués (Ext) : Au niveau 1, tous les élémentaires d'air que le personnage convoque grâce à un sort de convocation bénéficient d'un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant la durée du sort qui a permis de les convoquer.

Arme de foudre (Sur) : Lorsqu'il atteint le niveau 2, un Maître des Tempêtes qui utilise un épéu, 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.

Convocation supérieure d'élémentaires d'air (Ext) : Au niveau 3, le Maître des Tempêtes peut, lorsqu'il lance un sort de convocation qui appelle plus d'une créature, en convoquer une de plus grâce à ce pouvoir

Arme de tonnerre (Sur) : Lorsqu'il atteint le niveau 5, un Maître des Tempêtes qui utilise un épéu, une lance, une javeline ou une pique voit l'arme considérée comme une arme de tonnerre. Si l'arme quitte ses mains plus d'un round, elle perd la propriété spéciale de tonnerre.

Applications aux Élémentaires d'Eau (Ext) : Au niveau 5, les pouvoir d'Amélioration des élémentaires d'Air convoqués et de convocation supérieur d'élémentaires d'air s'appliquent également aux élémentaires d'eau convoqués par le Maître des Tempêtes.

Arme de foudre intense (Sur) : Lorsqu'il atteint le niveau 8, un Maître 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.



Eclairs Multiples (Mag) : au niveau 9, le Maître des Tempêtes peut lancer, une fois par jour, Eclairs Multiples, semblable au sort de Mage du même nom. Ce pouvoir est lancé en considérant le niveau effectif de lanceur de sort du Maître des Tempêtes pour ce qui est de déterminer les effets.

Vol permanent (Mag) : au niveau 10, le Maître des Tempêtes acquiert la capacité de voler, comme le sort de *Vol*, mais de manière permanente.

Serviteur démoniaque de Chiar

Classe de prestige pour les adeptes de Chiar.

Description

Parmi les prêtres de Chiar les plus impitoyables et les plus sadiques, il arrive que certains d'entre eux attirent l'attention, en plus de leur divinité, d'une entité démoniaque supérieure (type Diantrefosse). Après avoir bien observé le candidat, l'entité démoniaque va aborder le prêtre de Chiar et lui proposer sa protection en échange d'une alliance et de services particuliers. Si le prêtre de Chiar reste fidèle à sa divinité, il n'en devient pas moins aussi un fidèle obligé du démon auquel il se lie et dont les objectifs sont le plus souvent alignés avec les intérêts de Chiar.

Après avoir été abordé par le démon, le prêtre de Chiar signe un pacte le liant à l'entité démoniaque, faisant de lui un serviteur démoniaque de Chiar. Il faut

savoir que le candidat accepte toujours le pacte... car en cas de refus il est en général détruit par le démon supérieur ! Mais en échange de service, le serviteur démoniaque de Chiar bénéficie de la protection et de la puissance que peut lui conférer le démon, et il bénéficie alors de redoutables pouvoirs.



Un serviteur démoniaque de Chiar

Les Serviteurs démoniaques de Chiar sont de véritables pourritures, agressifs aux possibles, semant le malheur et la destruction partout où il passent. Ils savent s'entourer d'alliés comme des morts-vivants, des peaux vertes, des démons mineurs ou des assassins sans vergogne. Pour autant, ils n'hésitent pas à sacrifier sans le moindre scrupule ces fameux alliés si cela leur permet d'atteindre plus facilement leurs buts ou tout simplement d'avoir la vie sauve, par exemple en protégeant leur retraite.

Les Serviteurs démoniaques de Chiar sont de redoutables adversaires, souvent parmi les plus puissants du clergé de Chiar. Certains sont dotés d'un esprit retors et d'une intelligence machiavélique, mais la plupart sont surtout adepte d'une force brute et de plan peu subtil, pourvoir qu'ils causent un maximum de dégâts, de terreur et de destruction. Très souvent charismatiques, les Serviteurs démoniaques sont craints et respectés, et leurs ouailles font tout leur possible pour éviter de les décevoir. Ne pas exécuter les ordres d'un serviteur démoniaque de Chiar ou ne pas réussir une mission qu'il leur a



Niv. Serviteur Démoniaque	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Aura de Mal, Convocation de démon mineur	-
2	+2	+0	+3	+3	Bénédictio démoniaque, Douleur intensifiée	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+3	+1	+3	+3	Don de malfaisance	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+4	+1	+4	+4	Convocation de démon majeur, Soumission d'âme	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+5	+1	+4	+4	Dernier sursaut	+1 niv de jeteur de sort effectif

été confié étant presque inmanquablement synonyme de mort atroce... ce qui sert aussi d'exemple aux autres !

La plupart des serviteurs démoniaques sont des grands paranoïaques et des individualistes dans l'âme. Ils n'aiment pas se regrouper avec d'autres serviteurs démoniaques, craignant d'être espionnés ou exploités voire doublés. La plupart vivent en temps qu'itinérants ou en tant que leader religieux d'une sorte de secte s'étant formée autour d'eux, plutôt que dans un temple avec une communauté préétablie. Mégalomanes, les serviteurs démoniaques ne se fixent aucune limite, qu'il s'agisse de destruction, d'horreur et de massacres, ou tout simplement de la puissance qu'ils cherchent à atteindre.

Conditions

Pour devenir Serviteur démoniaque de Chiar, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Chaotique Mauvais

Bonus de base à l'attaque : +6

Bonus de base aux JS: Volonté +6

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (Religion) et 6 en Connaissance (Mystères)

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 4^{ème} Niveau

Divinité : Chiar doit être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Vigueur surhumaine, Volonté de fer

Spécial : Avoir été repéré par un démon et avoir passé un pacte avec l'entité démoniaque protectrice.

Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8

Compétences de Classe : Psychologie, Connaissance (Religion), Connaissance (Mystères), Connaissance (exploration souterraine), Intimidation, Bluff.

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

Armes et armures : Le Serviteur démoniaque de Chiar ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, mais est formé au port de toutes les armures.

Sorts : À partir du niveau 2 et à tous les niveaux suivants de Serviteur démoniaque, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc. Si le Serviteur démoniaque de Chiar possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.



Aura de Mal (Ext) : Un serviteur démoniaque de Chiar génère une puissante aura de Mal (voir le sort *Détection du Mal*), égale à son niveau de serviteur démoniaque plus son éventuel niveau de prêtre.

Convocation de démon mineur (Mag) : Au niveau 1, Un serviteur démoniaque est capable de convoquer un démon de 5 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *Convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

Bénédictio démoniaque (Sur) : Au niveau 2, le serviteur démoniaque de Chiar bénéficie de la protection d'un démon : le serviteur démoniaque ajoute son bonus de Charisme s'applique à tous ses jets de sauvegarde.

Convocation de démon majeur (Mag) : Au niveau 4, Un serviteur de démoniaque de Chiar est capable de convoquer un démon de 10 DV ou moins, 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'un sort de *Convocation de monstres* jeté comme par un lanceur de sorts de niveau 15.

Douleur intensifiée (Sur) : Lorsqu'un serviteur démoniaque confirme un coup critique avec une arme de corps à corps ou une arme naturelle, cette attaque inflige 2d6 points de dégâts non létaux supplémentaires et la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 19 ou être écrasée par la douleur, devenant nauséuse pendant 1d6 rounds. Si cette capacité fonctionne plusieurs fois, sa durée d'effet se prolonge. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

Don de malveillance (Sur) : Une fois par jour, un serviteur démoniaque de Chiar peut utiliser une action complexe pour octroyer un don de malveillance à

un humanoïde volontaire en restant au contact avec lui pendant un round entier. La cible gagne alors un bonus de malveillance de +2 à une caractéristique de son choix. Le serviteur démoniaque ne peut accorder qu'un seul don de malveillance à la fois à une créature donnée. Tant que le don de malveillance persiste, le serviteur démoniaque peut communiquer par télépathie avec la cible, quelle que soit la distance qui les sépare. *Un rejet du Mal* ou un *Rejet du Chaos* permet de supprimer un don de malveillance. Le serviteur peut également l'annuler par une action libre.

Soumission d'âme (Sur) : Par une action rapide, un Serviteur démoniaque peut tenter de forcer l'âme d'une créature mortelle située dans un rayon de 18 mètres à se soumettre à lui. Le Serviteur démoniaque doit disposer d'un champ de vision dégagé jusqu'à la cible. Celle-ci peut tenter de résister à cette attaque spéciale en effectuant un test de Volonté de DD 18 mais, même si elle réussit son jet de sauvegarde, elle est chancelante pendant 1 round. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la cible est immunisée contre cette capacité pendant 24 heures. En cas d'échec, son âme est soumise au Serviteur démoniaque de Chiar : la victime subit un malus de -6 à tous les jets d'attaque et jets de sauvegarde contre le Serviteur démoniaque de Chiar en question. De plus, si le Serviteur démoniaque de Chiar tue la créature à laquelle appartient l'âme soumise, cette âme rejoint le corps du démon et l'affecte comme un sort de guérison suprême (NLS 12). Un Serviteur démoniaque de Chiar ne peut soumettre qu'une seule âme à la fois : s'il soumet une seconde âme, la première est libérée de cet effet. Il s'agit d'un effet mental de mort. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

Dernier sursaut (Sur) : Au niveau 5, Lorsqu'un Serviteur démoniaque est tué, il provoque une explosion de mal aveuglante



qui inflige 100 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 30 m (20 c) (un jet de Réflexes de DD 25 permet de diviser les dégâts par deux). Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

Champion du Balafré / de l'Edenté

Classe de prestige pour les adeptes de Gornar ou Untog.

Description

Dans les rangs des adorateurs de Gornar, mais aussi parmi ceux d'Untog, des prêtres particulièrement doués, ayant survécu aux plus grandes batailles, ayant participé aux plus grands affrontements, attire parfois l'attention de Gornar ou d'Untog.

En général, un personnage devient un champion du Balafré ou de l'Edenté alors qu'il s'est retrouvé engagé dans un affrontement d'envergure et être dans une situation périlleuse quand soudain la divinité apporte son aide au personnage, lui permettant de survivre à cette situation bien compromise. Le clergé reconnaît alors la sainteté du Champion, et il est désormais doté de pouvoirs spéciaux accordés par sa divinité.

Les Champions aiment le combat rapproché et la mêlée, même s'ils apprécient de se renforcer avec leurs sorts et leurs pouvoirs magiques avant d'aller au corps-à-corps.

Les Champions du Balafré ou de l'Edenté sont rares. Si toutefois, un Champion du Balafré croise un Champion de l'Edenté,

ces derniers s'attaquent à vue pour prouver qui des deux champions divins est le meilleur.

Conditions

Pour devenir Champion du Balafré / de l'Edenté, un personnage doit répondre aux critères suivants :

Alignement : Chaotique

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS : Vigueur +4

Compétences : degré de maîtrise de 4 en Connaissance (Religion) et de 3 en Intimidation.

Sorts : faculté de lancer des sorts divins de 2^{ème} Niveau

Divinité : Gornar ou Untog doit être la divinité tutélaire du personnage

Don : Attaque en puissance, Arme de prédilection (Hache ou Hache à deux mains)

Spécial : Etre élu de Gornar ou Untog.



Caractéristiques de classe

Dés de vie : d8



Compétences de Classe : Art de la magie, Connaissances (histoire), Connaissances (mystères), Connaissances (religion), Profession, Équitation, Escalade, Intimidation et Psychologie.

Points de compétences additionnels à chaque niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Armes et armures : Le Champion du Balafré / de l'Edenté est formé aux armes de guerre ainsi qu'aux bouclier et au port de toutes les armures.

Sorts : À partir du niveau 2 et à tous les niveaux pairs de Champion du Balafré / de l'Edenté, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En Revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc. Si le Marteleur d'Etoiles possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Aura de Chaos (Ext). : Au niveau 1, le Champion du Balafré / de l'Edenté une puissante aura de Chaos (voir le sort détection de la Loi), égale à son niveau de Champion plus son niveau de prêtre.

Aura de Courage (Sur.) : Au niveau 3, le Champion du Balafré / de l'Edenté de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). De plus, tous ses alliés

situés à 3 m (2 cases) 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 le personnage est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Arme sacrée (Mag.) : Au niveau 5, le Champion du Balafré / de l'Edenté peut enchanter son arme par une action simple en faisant appel à la puissance de son dieu qui lui accorde son aide pendant une minute par niveau de Champion. L'arme sacrée fait briller l'arme comme une torche. Au niveau 5, cet esprit donne à l'arme un bonus d'altération de +1. Tous les trois niveaux suivants, l'arme gagne un bonus d'altération de +1 supplémentaire, jusqu'à un maximum de +6 au niveau 20. Ces bonus peuvent être ajoutés directement à l'arme et cumulés avec les bonus qu'elle possède déjà et ce jusqu'à un maximum de +5. Ces bonus peuvent également être utilisés pour ajouter l'une des propriétés suivantes à l'arme : *acérée, anarchique, de destruction, de foudre, de foudre intense, de froid, de froid intense, de feu, de feu intense, de rapidité, sanglante, gardienne*. Ajouter une de ces propriétés coûte une quantité de bonus équivalente au coût de la propriété. Ces propriétés s'ajoutent à celles que l'arme possède déjà mais les propriétés en double ne se cumulent pas. Si l'arme n'est pas magique, il faut lui ajouter un bonus d'altération d'au moins +1 avant de pouvoir lui conférer des propriétés. Les bonus et les propriétés donnés par la divinité sont déterminés lorsqu'elle est appelée et ne peuvent donc être modifiés

Niv. G1	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+1	+0	+2	+2	Aura du Chaos, Détection de la loi	
2	+2	+0	+3	+3		+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+3	+1	+3	+3	Aura de Courage	
4	+4	+1	+4	+4		+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+5	+1	+4	+4	Arme sacrée (1)	
6	+6	+2	+5	+5		+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+7	+2	+5	+5	Charge Acharnée, Arme sacrée (2)	
8	+8	+2	+6	+6		+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+9	+3	+6	+6	Coup dévastateur, Arme sacrée (3)	
10	+10	+3	+7	+7		+1 niv de jeteur de sort effectif



que lorsque la divinité est appelé à nouveau. Aucun bonus n'est accordé quelqu'un d'autre que le Champion tient l'arme, mais les bonus réapparaissent si l'arme revient dans la main du Champion. Ces bonus ne s'appliquent qu'à une seule tête si l'arme est une arme double. Un Champion peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5 et une fois de plus par jour tous les deux niveaux suivants, pour un total de trois utilisations quotidiennes au niveau 9.

Charge acharnée (Ext) : Au niveau 7, le Champion du Balafré / de l'Edenté peut effectuer une attaque à outrance lorsqu'il charge. À chaque fois qu'il utilise cette capacité, il subit un malus de -4 à la CA jusqu'au début de son prochain tour (en plus du malus à la CA due à la charge).

Coup dévastateur (Ext) : Au niveau 9, par une action simple, un champion du Balafré / de l'Edenté peut faire une unique attaque de corps à corps avec une arme du groupe des haches avec un malus de -5. S'il touche, l'attaque est considérée comme un coup critique. Les pouvoirs spéciaux des armes qui s'activent seulement en cas de coup critique ne se déclenchent pas en cas de confirmation du critique.

Seigneur des Morts

Classe de prestige pour les adeptes de Knl'ka.

Description

Les prêtres de Knl'ka sont tous versés dans l'art de la nécromancie et de la vie après la mort, territoire de leur déesse et maîtresse. Mais les plus redoutables adorateurs de la Grande Faucheuse sont les Seigneurs des Morts, de puissants lanceurs de sorts capables de prendre le contrôle de

nombreux morts-vivants et de les asservir pour servir ses sombres desseins.

La plupart des Seigneurs des Morts sont issus du clergé de Knl'ka. Quelques personnages biclassés (prêtre/guerrier, prêtre/roublard, prêtre/mage) peuvent rejoindre cette classe, et il est possible de voir quelques magiciens Nécromanciens choisir de s'intéresser aussi à la magie divine ayant un impact sur la mort.

Les Seigneurs des Morts sont très secrets et discrets. Ils aiment les plans demandant du temps et de la minutie pour être activés, n'ayant généralement pas à devoir nourrir ou occuper leurs serviteurs, et ces derniers ayant l'éternité devant eux. Selon leur alignement, les Seigneurs des Morts agissent seuls ou bien en petits groupes. Les Seigneurs des Morts vivent généralement relus dans de sombres tumulus ou d'obscurs donjons, où ils peuvent préparer leur armée de morts-vivants en toute discrétion. Ils aiment également sacrifier des malheureux enlevés dans les environs de leur antre à la gloire de Knl'ka, pour en faire des serviteurs morts-vivants tous dévoués.



Seigneur des Morts en action



Conditions

Pour devenir Seigneur des Morts, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : Neutre Mauvais, Loyal Mauvais, Chaotique Neutre, Neutre.

Bonus de base aux JS : Volonté +5

Compétences : Degré de maîtrise de 3 en Art de la magie, degré de maîtrise de 5 en Concentration, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (religion), degré de Maîtrise de 4 en Connaissances (Mystères)

(Cha), Discrétion (Dex), Profession (Sag), Bluff (Cha)

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

Armes et armures : Le Seigneur des Morts sait manier les armes courantes mais n'est pas formé au maniement des boucliers ou des armures.

Sorts : À chaque niveau de Seigneur des Morts (à l'exception du premier et du sixième) le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts

Niv. Seigneur des Morts	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Emprise sur les morts-vivants, intimidation des morts-vivants	
2	+1	+0	+0	+3	Convocation de morts-vivants (nécrophage)	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+1	+1	+3		+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+1	+1	+4	Convocation de morts-vivants (âmes-en-peine)	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+1	+1	+4	Nécromancie spontanée	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+2	+2	+5	Convocation de morts-vivants (spectre)	
7	+5	+2	+2	+5		+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+2	+2	+6	Convocation de morts-vivants (ombre suprême)	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+3	+3	+6		+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+3	+3	+7	Convocation de morts-vivants (âme-en-peine vénérable)	+1 niv de jeteur de sort effectif

Dons : Amélioration des créatures convoquées, un Don de Métamagie (au choix)

Sorts : Faculté de lancer des sorts de 2^{ème} Niveau.

Spécial : Faculté d'intimidation des morts-vivants

d'un personnage de son niveau effectif. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création d'objets, renvoi des morts-vivants, etc). Si le Seigneur des Morts possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Caractéristiques de Classe

Dés de vie : d8

Compétences : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Diplomatie

Emprise sur les morts-vivants (Ext) : Le Seigneur des Morts bénéficie de quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son aptitude d'intimidation des morts-vivants.

Intimidation des morts-vivants (Sur) : Les niveaux de Seigneurs des Morts se cumulent avec ceux des autres classes conférant l'aptitude d'intimidation des



morts-vivants pour ce qui est de déterminer le niveau de prêtre effectif du personnage durant ses tentatives d'intimidation. Par exemple, un prêtre 7/Seigneurs des Morts 5 intimide les morts-vivants comme un prêtre de niveau 12.

Convocation de morts-vivants (Mag) : À partir du niveau 2, le Seigneur des Morts peut appeler un ou plusieurs morts-vivants intangibles, un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme (pour un minimum de 1). Pour le reste, ce pouvoir est identique au sort convocation de monstres, si ce n'est que le personnage ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) à la durée de l'effet.

Un Seigneur des Morts de niveau 2 peut convoquer une ombre. Au niveau 4, le personnage est en mesure de convoquer une âme-en-peine ou deux ombres. Au niveau 6, il peut convoquer un spectre, deux âmes-en-peine ou quatre ombres. Au niveau 8, il peut convoquer une ombre suprême, deux spectres, quatre âmes-en-peine ou quatre ombres. Au niveau 10, il peut convoquer une âme-en-peine vénérable, deux ombres suprêmes, quatre spectres, quatre âmes-en-peine ou quatre ombres.

Nécromancie spontanée (Ext). À partir du niveau 5, le Seigneur des Morts peut convertir spontanément ses sorts en sorts de Nécromancie de magicien de même niveau. Ainsi, Un Seigneur des Morts peut convertir un de ses sorts divins de niveau 3 pour pouvoir lancer «Toucher Glacial par exemple. On considère le niveau de lanceur de sort total pour calculer les effets des sorts de Nécromancie, comme si le personnage était un magicien de même niveau.

Exécuteur du Cobra Noir

Classe de prestige pour les fidèles d'Hamoï.

Histoire du Cobra Noir

L'histoire de cette guilde est assez mal connue, en raison du secret qui entoure ce groupe et leur capacité à ne pas révéler d'information. Les Exécuteurs du Cobra Noir préfère en effet se battre à mort plutôt que de se laisser capturer.

On raconte que le Cobra Noir serait né à Zandrizzin il y a plusieurs siècles et qu'initialement, seuls les Drows pouvaient en être membre.

Le Cobra Noir s'est cependant répandu dans le monde au fil des ans et aujourd'hui, les Drows sont minoritaires parmi les Exécuteurs, même s'ils n'en restent pas moins de redoutables membres. Il est difficile de comptabiliser les Exécuteurs du Cobra Noir. Ils seraient moins de trois cents à travers le monde, ne seraient pas présents partout, mais des commanditaires qui les recherchent activement sont à peu près certains que ceux-ci les contacteront rapidement...



Un Exécuteur du Cobra Noir

Description



Le Cobra Noir est une organisation secrète d'assassins et de tueurs fanatiques dévoués à Hamoï. Ils opèrent à la fois pour exécuter les ordres du clergé d'Hamoï mais ils offrent parfois leurs services à d'autres organisations ayant les moyens de se les offrir. Leur zèle extrême en fait de formidables assassins, redoutables et implacables. Ils sont craints jusqu'aux sphères dirigeantes, despotes éclairés comme tyran, qui pourraient un jour se retrouver face à un adepte du Cobra Noir.

On retrouve principalement des prêtres, des roublards/prêtres, ou des prêtres/guerriers parmi les Exécuteurs du Cobra Noir. Le clergé et les prêtres de haut niveau se montrent attentifs aux serviteurs zélés du culte qui pourrait être suffisamment fanatisés et prometteurs pour rejoindre le Cobra Noir.

Conditions

Pour devenir Exécuteur du Cobra Noir, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : ne doit pas être bon

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Déplacement silencieux, degré de maîtrise de 8 en Discrétion, degré de maîtrise de 6 en Détection.

Dons : Arme de Prédilection (Rapière), Volonté de fer, Esquive

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

Spécial : dégâts d'attaque sournoise +1d6. De plus, en tant qu'adepte d'Hamoï, le candidat au Cobra Noir doit remplir seul une mission, qui consiste le plus souvent en un assassinat d'un ennemi du culte d'Hamoï. Plus rarement, il peut d'agir d'une mission pour le compte d'un commanditaire du Cobra Noir. Dans le cas, le candidat est accompagné par un Exécuteur du Cobra Noir expérimenté. Ce

dernier doit s'assurer de la bonne exécution de la mission. Si le candidat échoue, l'Exécuteur expérimenté rempli lui-même l'assassinat, et se débarrasse par la même occasion du candidat malheureux...

Caractéristiques de Classe

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion) (Int), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Saut (For).

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

Dés de vie : d6

Armes et armure : Les Exécuteurs du Cobra Noir ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts : À chaque niveau pair d'Exécuteur du Cobra Noir, 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 2e 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.



Souplesse du Serpent (Ext) :

l'Exécuteur du Cobra Noir reçoit la don de Souplesse du Serpent, même s'il n'en

Attaque sournoise (Ext) : Aux niveaux 3, 6 et 9, l'Exécuteur du Cobra Noir bénéficie

Niv. Exécuteur du Cobra Noir	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Souplesse du Serpent, Moral Fanatique	
2	+1	+3	+0	+3	Attaque du Cobra	+1 niveau effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise +1d6	
4	+3	+4	+1	+4	Tueur	+1 niveau effectif
5	+3	+4	+1	+4	Convocation d'un Cobra Impérial	
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise +1d6	+1 niveau effectif
7	+5	+5	+2	+5	Tueur Chevronné	
8	+6	+6	+2	+6		+1 niveau effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise +1d6	
10	+7	+7	+3	+7	Tueur Supérieur	+1 niveau effectif

rempli pas les pré-requis. S'il possède déjà ce don par ailleurs, il reçoit à la place le don d'Attaque Eclair.

Moral Fanatique (Sur) : l'Exécuteur du Cobra Noir est immunisé contre la terreur, aussi bien magique que naturelle.

Attaque du Cobra (Sur) : Au niveau 2, un Exécuteur du Cobra Noir apprend comment effectuer cette attaque meurtrière. Pour déclencher une Attaque du Cobra, l'assassin tient sa rapière, et décrit un lent mouvement lancinant avec la lame. L'Exécuteur doit se trouver à moins de 9 mètres (6 c) de sa victime et cette dernière doit la voir. L'attaque du Cobra débute par une action simple et hypnotise sa victime pour 1d4 rounds à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté (DD 10 + niveau de classe de l'Exécuteur + modificateur de Charisme de l'Exécuteur). Cette Hypnose fait perdre à la victime ses bonus de Dextérité contre l'Exécuteur du Cobra Noir. Si, pendant qu'elle est hypnotisée, la victime est frappée par la rapière de l'Exécuteur, ce dernier bénéficie inflige en plus de ses dégâts habituels, les effets d'un poison magique infligeant immédiatement la perte de 1d3 points de Constitution, sauf si la victime réussit un jet de Vigueur ((DD 10 + niveau de classe de l'Exécuteur + modificateur de Charisme de l'Exécuteur).

de dégâts accrus sur ses attaques sournoises. Étant donné que l'Exécuteur du Cobra Noir 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.

Tueur (Sur) : Au niveau 4, l'Exécuteur peut appliquer la propriété tueuse à sa rapière par une action rapide. Il choisit le type de créature visé quand il utilise le pouvoir (et le sous-type si le type est humanoïde ou extérieur). Une fois le type choisi, il peut en changer par une action rapide. Ce pouvoir fonctionne tant que l'Exécuteur tient sa rapière. S'il la lâche ou se la fait prendre, elle ne reprend cette propriété qu'une fois de retour dans les mains de l'Exécuteur, si sa durée n'a pas expiré. Chaque jour, ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au niveau de l'Exécuteur. Ces rounds ne sont pas forcément consécutifs.

Convocation d'un Cobra Impérial (Mag) : Une fois par jour au niveau niveau 5, l'Exécuteur du Cobra Noir peut invoquer un Cobra Impérial, comme s'il avait lancé un sort de Convocation des Monstres V. Par une action libre, il peut mentalement diriger le Cobra Impérial (FP5).



Tueur chevronné (Sur) : Une fois atteint le niveau 7, l'Exécuteur du Cobra Noir qui utilise sa capacité de tueur voit les dégâts infligés par l'arme sur le type d'ennemis choisi passer à 3d6.

Tueur suprême (Sur) : Une fois atteint le niveau 10, l'Exécuteur du Cobra Noir qui utilise sa capacité de tueur voit les dégâts infligés par l'arme sur le type d'ennemis choisi passer à 4d6.

Berger des Âmes Perdues

Classe de prestige pour les adeptes de Rébion.

Description

Les Bergers des Âmes Perdues sont des personnes à la moralité douteuse qui sont souvent habitées par de sombres desseins tel que l'appât du gain, la soif de pouvoir... et le plaisir de manipuler les gens. Ces personnages sont des adorateurs de Rébion qui cherchent intégrer une guide de voleurs ou autre malandrins, ou mieux encore, à fonder leur propre organisation mal intentionnée. Leur vocation est de faire profiter de leurs pouvoirs les « âmes perdues » : mendiants, laissés pour compte, voleur, hors-la-loi, pirate etc. Ainsi, le Berger des Âmes Perdues sert de guide et d'autorité religieuse à ses ouailles, ceux-ci œuvrant dans l'illégalité tout en pouvant compter sur le soutien d'un prêtre.

Les Bergers des Âmes Perdues sont des personnages qui allient certains des talents des Roublards avec la capacité de lancer des sorts. Du fait de leur discrétion et de leurs sorts, les Bergers des Âmes Perdues

font des assassins redoutés (bien que leurs pouvoirs en ce domaine soit sans comparaison avec ceux des véritables assassins), ils peuvent aussi se révéler d'excellents espions, et des cambrioleurs doués.

Les Bergers des Âmes Perdues cachent leurs véritables talents à la plupart des gens, mais peuvent cependant jouir d'un grand prestige au sein des différentes communautés de voleurs et autres guildes. En effet les malandrins divers voient en eux de puissants alliés, capables d'améliorer leurs propres compétences, de les soigner, et de les conseiller en qualité que guide spirituel... et ils ont raison !

Un Berger des Âmes Perdues peut agir en qualité de chef d'une organisation criminel, en tant que bras droit d'un autre leader charismatique ou bien en tant que guide religieux de la communauté. Parfois, un Berger des Âmes Perdues dissimule sa vraie nature et berne son environnement, à la manière du gourou d'une secte : les membres de sa communauté ont l'impression de faire le bien ou de voler pour soutenir un idéal, alors qu'en réalité, ils sont embrigadés et agissent pour l'enrichissement du Berger des Âmes Perdues.

Attaque Sournoise : au niveau 3, le Berger des Âmes Perdues bénéficie d'1d6 d'Attaque Sournoise. Ce pouvoir est porté à 2d6 au niveau 6 et 3d6 au niveau 9.

Conditions

Pour devenir un Bergers des Âmes Perdues un personnage doit satisfaire les conditions suivantes :

- Degrés de maîtrise de 6 en Discrétion, 5 Perception, 6 et 5 Bluff.
- Capacité de lancer des sorts divins de 2ème niveau.
- Pouvoir d'attaque sournoise d'au moins 2d6



Alignement : Non Loyal

Bonus de base à l'attaque : +4

Bonus de base aux JS: Volonté +4

Compétences : degré de maîtrise de de 6 en Discrétion, 5 Perception, 6 et 5 Bluff.

Sorts : Faculté de lancer des sorts divins de 2ème Niveau.

Divinité : Rébion être la divinité tutélaire du personnage.

Don : Fourberie

Spécial : Pouvoir d'attaque sournoise d'au moins 2d6

Caractéristiques de Classe

Dés de vie : d6

Compétences de Classe : Artisanat, Connaissance (locale/religion), Bluff, Contrefaçon, Crochetage, Décryptage, Déguisement, Déplacement silencieux, Sabotage, Perception, Diplomatie, Discrétion, Estimation, Evasion, Intimidation, Natation, Profession, Psychologie, Renseignement, Représentation, Saut, Utilisation d'objet magique, Premier secours, Concentration.

Points de compétences additionnels à chaque niveau : 5 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures : Le Berger des Âmes Perdues ne reçoit aucune formation au maniement des armes ou au port des armures.

Sorts : À chaque niveau de Berger des Âmes Perdues à l'exception du 1^{er}, le personnage gagne un niveau de jeteur de sort effectif. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. En revanche, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau (don de métamagie ou de création

d'objets, renvoi des morts-vivants, etc.). Si le Maître des Tempêtes possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Foi renforcée (Sur) : la vie particulièrement immorale du Berger des âmes perdues, et sa grande foi en Rébion, lui permettent de progresser normalement dans ses sorts divins, ses niveaux de prêtre et de Berger des Âmes Perdues se cumulant pour déterminer son niveau de lanceur de sort.

Voix du Berger (Sur) : Dès le niveau 1, un Berger des Âmes Perdues peut utiliser sa compétence de Bluff pour susciter la bravoure chez ses alliés (ainsi qu'en lui), les protéger contre la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour bénéficier de cet effet, un allié doit être capable de voir ou d'entendre le discours, les vociférations ou les encouragements du Berger des Âmes Perdues. Il bénéficie alors d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et de charme et d'un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec des armes. Lorsque le Berger des Âmes Perdues atteint le niveau 5 et le niveau 10, ce bonus augmente de +1. La Voix du Berger est un effet mental qui utilise des composantes sonores. Ce pouvoir fonctionne de la même manière que le pouvoir d'inspiration vaillante du barde, mais basé sur la compétence Bluff plutôt que sur Représentation.

Dissimulation de sort (Ext) : Le Berger des Âmes Perdues doit parfois dissimuler ses compétences de jeteur de sorts aux yeux des autres. Ainsi, dès le niveau 1, il bénéficie du don de dissimulation de sort, même s'il n'en remplit pas les pré-requis.

Prestige (Ext) : : Un Berger des âmes perdues est un malfrat éclairé et brillant qui dispose du soutien de sa divinité. De ce fait il jouit d'un grand prestige au sein de la «



profession ». Au niveau 2, le Berger des Âmes Perdues bénéficie donc du don Prestige, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Beau parleur (Ext) : A partir du niveau 2, une fois par jour, le Berger des Âmes Perdues peut lancer deux dés au cours d'un test de Bluff et choisir le meilleur résultat des deux. Il doit décider d'utiliser ce talent avant le test de Bluff. Le Berger des Âmes Perdues gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce talent au niveau 6 et au niveau 10.

Protection des Brebis égarées (Sur) : Au niveau 4, le Berger des Âmes Perdues gagne le pouvoir de protéger ses ouailles contre leurs adversaires Loyaux. Au prix d'une action libre, le Berger des Âmes perdues peut déclencher un sort de *Cercle magique contre la Loi*. Ce pouvoir est une capacité magique.

Conseil de Combat (Ext) : Au niveau 4, chaque fois qu'un Berger des Âmes Perdues rate une attaque au corps à corps contre un adversaire, il peut désigner un allié dans un rayon de 9 mètres de la cible et lui accorder un bonus d'intuition de +1 à son prochain jet d'attaque contre cet

Esprit fuyant (Sur) : Au niveau 5, le Berger des Âmes Perdues peut échapper au contrôle mental. Ceci fonctionne comme le talent de roublard du même nom. Si le Berger dispose déjà de ce pouvoir grâce à une autre classe, leurs nombres d'utilisations se cumulent mais le personnage ne peut l'utiliser qu'une fois par round.

Liberté de Mouvement (Sur) : Au niveau 7, le Berger des Âmes Perdues se retrouve protégé par sa divinité afin qu'il puisse rester auprès de ses ouailles et les soutenir. Sur une action libre, une fois par jour, il peut bénéficier d'un sort de Liberté de Mouvement, comme s'il était lancé par un magicien de même niveau.

Etat Gazeux (Sur) : Le Berger des Âmes Perdues est un membre influent de sa communauté, voire même un chef. Mais si les choses tournent vraiment mal, il n'hésitera pas à sacrifier ses brebis et à prendre la poudre d'escampette. Au niveau 10, le Berger des Âmes Perdues peut lancer Etat Gazeux au prix d'une action simple, une fois par jour, comme s'il était lancé par un magicien de même niveau.

Niv. Berger des Âmes Perdues	Bonus de base à l'Attaque	Bonus de base aux Reflexes	Bonus de base à la Vigueur	Bonus de base à la Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	<i>Foi renforcée, Voix du Berger.</i> Dissimulation de sort.	
2	+1	+3	+0	+3	Prestige, Beau Parleur 1/j	+1 niv de jeteur de sort effectif
3	+2	+3	+1	+3	Attaque sournoise +1d6	+1 niv de jeteur de sort effectif
4	+3	+4	+1	+4	<i>Protection des brebis égarées, Conseil de combat</i>	+1 niv de jeteur de sort effectif
5	+3	+4	+1	+4	<i>Voix du Berger +2, Esprit fuyant.</i>	+1 niv de jeteur de sort effectif
6	+4	+5	+2	+5	Attaque sournoise +2d6, Beau Parleur 1/j	+1 niv de jeteur de sort effectif
7	+5	+5	+2	+5	Liberté de Mouvement	+1 niv de jeteur de sort effectif
8	+6	+6	+2	+6	<i>Conseil de combat +2</i>	+1 niv de jeteur de sort effectif
9	+6	+6	+3	+6	Attaque sournoise +3d6	+1 niv de jeteur de sort effectif
10	+7	+7	+3	+7	<i>Voix du Berger +3, Beau Parleur 1/j, Etat Gazeux.</i>	+1 niv de jeteur de sort effectif

adversaire avant le prochain tour du Berger. Au niveau 8, le bonus d'intuition passe à +2.



Adaptations d'autres classes de Prestige

Certaines classes de prestige présentés dans les ouvrages officiels peuvent tout à fait être transposée dans Extremia, certaines sans ajustements ou presque.

Par exemple, avec quelques ajustements, la classe de Pilleur de Temple d'Olidammara peut être adaptée au clergé de Rébion.

D'autres classes de prestige sont assez proches de celles existantes pour Extremia : Serviteur Radieux de Pélor est très proche de celle de Pieux Guérisseur. Dans ce genre de cas, nous vous recommandons toutefois de toujours favoriser la classe de prestige développée pour Extremia plutôt que celle des manuels officiels lui ressemblant, afin d'amplifier l'immersion de vos joueurs et la cohérence du monde d'Extremia.

D'autres classes de prestige viendront peut-être à l'avenir, et notamment :

Adeptes du Sombre Ordre

Classe de prestige pour les adeptes d'Hamoï. A venir...

Sœur-Gardiennne

Classe de prestige pour les adeptes de Lurmina. A venir...



Nouveaux Objets



Cette partie décrit quelques objets magiques et reliques saintes liés aux divinités d'Extremia.



Saintes Reliques et Objets uniques

L'Armure de Sang

Description

Cette armure d'écailles à l'allure menaçante fut fabriquée à l'aide des écailles d'un dragon rouge. L'Armure est d'autant plus rouge et terne qu'elle fut plongée pendant un an dans un chaudron bouillonnant dans lequel on avait versé le sang d'un dragon d'or juvénile mélangé celui d'une jeune vierge au cœur pur. Enfin, le heaume représente une tête de dragon rouge, et les yeux sont un rubis et une opale noire d'une valeur inestimable. Le forgeron qui réalisa l'armure, un être dément du nom de Talsor, vénérait l'immonde Chiar et on raconte qu'il fut inspiré par le Dieu Mort lorsqu'il forgea cette armure. Talsor inscrivit également de sinistres symboles runiques sur l'armure afin d'augmenter son pouvoir. L'armure apparue parfois aux cours des siècles écoulés, particulièrement dans des temps troublés où le Mal menaçait. En général, seuls les plus abjects suppôts de Chiar sont capables de la revêtir.

Afin de maintenir ses pouvoirs, l'armure doit être plongée chaque jour dans un bain de sang. En cas de manquement à cette règle, l'armure perd ses pouvoirs au rythme de un par jour, jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau trempée dans le sang.

Pouvoirs

L'Armure est une *armure d'écailles* +5. Etant puissamment enchantée, l'Armure de

Sang confère également à son possesseur un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde. Seuls les personnages mauvais sont capables de s'en servir. Toutefois, un personnage non-mauvais tentant de revêtir l'armure devra réussir un jet de Volonté DD15 sous peine de devenir immédiatement mauvais, corrompu par l'immense pouvoir de l'Armure de Sang.

Toute créature de moins de 5 DV qui voit l'armure doit immédiatement réussir un jet de Volonté DD20 où être effrayé pendant 2d10 rounds. De plus, trois fois par jour, le porteur de l'Armure de Sang peut terroriser ses adversaires, comme s'il lançait un sort de *Terreur* comme un magicien de niveau 15.

Le heaume de l'armure fonctionne comme un *collier d'adaptation*, et les deux pierres précieuses confèrent elles aussi des pouvoirs spéciaux : une fois par jour, le Rubis permet de lancer les sorts suivants, comme si le possesseur était un magicien de niv. 15 : *Désintégration*, *Pétrification*, et *Malédiction*. L'opale noire permet de lancer les sorts suivants, comme un magicien de niv. 15 et toujours une fois par jour chacun : *Doigt de Mort*, *Animation des Morts*, *Rayon d'épuisement* et *Mauvais Œil*. Les deux pierres précieuses peuvent être retirées du heaume et utilisées séparément de l'armure, par une tierce personne ou par le possesseur de l'armure. Mais au bout de 24h, les pierres doivent être remises en place dans le heaume sous peine de perdre leurs pouvoirs jusqu'à ce qu'elle réintègre leur emplacement.

Enfin, un Paladin utilisant son pouvoir de *Détection du mal* sentira une forte présence s'il analyse l'armure. Un violent mal de tête s'ensuivra, et le Paladin sera tellement horrifié par l'armure qu'il souffrira d'un malus de -1 pour toucher le porteur de l'armure.



Amogar

Amogar est une puissante *épée bâtarde* +5 de rapidité et sanglante. Elle fut créée par le clergé de Knl'ka. Il s'agit d'une arme intelligente qui communique par télépathie avec son porteur.

D'alignement Loyal Mauvais, elle possède aussi les pouvoirs suivants :

Pouvoirs :

- *Soins modérés* (2d8+3) 3 fois par jour (sur son porteur uniquement)
- *Perception de la Mort* (permanente)
- *Animation des Morts*, 1 fois par jour.

Amogar lance ses pouvoirs comme un lanceur de sort de niveau 12.

La Bannière du Lion

Description

La Bannière du Lion est une relique de Gornar. Il s'agit d'un large étendard sur laquelle est représentée une large tête de lion, très menaçante. On raconte que Gornar l'offrit à des humains à la veille d'un combat désespéré contre des Gnolls. Fort de la présence de leur dieu, les humains, contre toute attente, écrasèrent les Gnolls. Depuis, la relique de Gornar a été aperçue au fil des ans en de nombreux endroits où les combats firent rage. On raconte qu'elle serait désormais dans le royaume des Terres du Nord.

Pouvoirs

La Bannière du Lion, si elle est tenue avec conviction, confère un bonus de moral de +1 jet d'attaque, +1 aux jets de dégâts, +1 aux jets de Vigueur et enfin +2 aux jets de Volonté aux alliés du porteur de la

Bannière, dans un de ce dernier. De surcroît, tous les alliés dans la zone d'effet sont immunisés à la peur.

Une fois par jour peut dissiper la fatigue pour 50 DV de créatures. Une fois par jour également, le Lion sur la bannière peut pousser un puissant rugissement, équivalent au sort de *Cri Suprême*, comme s'il était lancé par un jeteur de niveau 16.

Cette relique est également utilisée dans le scénario *Le Siège de Zamar*, dans la campagne des Terres du Nord.

Brise-Os

Description

Brise-Os est un immense marteau à deux mains et l'histoire raconte qu'il fut forgé par Abbo lui-même dans un Volcan au sud du Karakite. Il s'agit d'une arme redoutable et légendaire, particulièrement précieuse pour les adorateurs d'Abbo et tout particulièrement pour les nains, qui voient en ce marteau l'arme de corps à corps ultime.

On sait peu de choses sur *Brise-Os* et ses porteurs, sinon qu'il apparut dès la Première Epoque entre les mains d'une lignée de Rois Nains qui le conserveront pendant près de deux millénaires. Il fut ensuite perdu on ne sait comment, mais il semble réapparaître quand le besoin de protéger les fidèles d'Abbo d'un grand péril se fait sentir. Bien qu'il ait la plupart du temps été détenu par des Nains, il est arrivé qu'il fût détenu également par des Humains.

On dit que *Brise-Os* est une arme doté de parole et d'un tempérament colérique et bagarreur, mais également d'une foi dans les forces du Bien à toute épreuve.



Pouvoirs

Brise-Os est un *Briseterre* +5 également doté des propriétés suivantes :

- *Tonnerre*
- *Percutante*
- *Revigorante*

Par ailleurs, Brise-Os est une arme intelligente.

- Alignement : Chaotique Bon
- Int : 16. Sag : 10. Cha : 20
- Langues : Nain, Karakite, Commun des Profondeurs, Orque, Draconique.
- Parole, Télépathie, Vision dans le Noir et Lecture des Langues
- 10 rangs en Artisanat (Armes et Armures)
- Sorts : *Façonnage de la Pierre* (1/j.), *Force du Taureau* (3/j.), *Métal Brûlant* (3/j.)
- Dessein spécial : Défendre les serviteurs et les intérêts d'Abbo
- Pouvoir lié au dessein spécial : *Peau de Pierre*, à volonté.
- Ego : 38

Dogan-Thran

Description

Cette puissante Hache à double tranchant est dédiée tant à Gornar qu'à Untog. Elle semble représenter le combat permanent entre les dieux jumeaux et chacun de deux tranchants semble abriter une personnalité différente

- Dogan : une voix féminine grave et cassée, à la personnalité cinique et violente
- Thran : une voix masculine à la personnalité très susceptible et dotée d'un sens de l'humour gras et peu subtil.

Les deux personnalités se chamaillent souvent mais s'accordent sur un point : elles adorent le combat et sont toujours prêtes à l'affrontement, poussant leur possesseur à engager le combat.

Lorsqu'elles s'ennuient, ses personnalités se racontent parfois leurs faits d'armes passés à haute voix.

Nul ne connaît l'histoire de la création de Dogan-Thran, et l'arme elle-même est peu disert sur ses précédents possesseurs. On raconte qu'elle est souvent trouvée par des combattant impitoyables et aimant le carnage, mais pas nécessairement mauvais (du moins pas toujours !).

Pouvoirs

Hache à deux mains +2 de froid (+1d6 de froid)

Al: CN; Int: 10 Sag: 12 Cha: 12, Ego: 11

Vision dans le noir (9m)

Langue: Haut Vyrmon.

Considérée comme un jeteur de niv. 9

Pouvoirs mineurs : Rayon de Givre (5 fois par jour), Métal Gelé (1 fois par jour)

Compétences : Détection +4, Perception auditive +1, Bluff +6, Intimidation +5, Psychologie -1

La Loyale

Description

Egalement appelée « Grande Justicière de Marblus » Cette épée bâtarde est un artefact qui fut créée par Marblus, le dieu de la justice et de l'égalité, pour aider ses fidèles à lutter contre le chaos et l'injustice.

Selon la légende, elle fut trouvée au sommet du Mont Kujtin, dans l'actuelle Surdavie. On raconte qu'elle était enfoncée



à l'horizontale directement dans la roche, dans une pierre étonnamment plate. Seules les personnes au cœur des plus respectueux de la loi pouvait s'en saisir. On raconte que le premier Inquisiteur du Juste, un héros originaire de l'actuelle Surdavie appelé Andje l'Intègre fut le premier porteur de la Loyale. Il l'utilisa pour lutter contre des Diables, et depuis, l'histoire réapparut plusieurs fois dans l'histoire pour venir en aide aux fidèles de Marblus.

- Permet de lancer *Courroux de l'Ordre*, 2 fois par jour.
- Permet de lancer *Marque de la Justice*, 1 fois par jour.
- Permet de lancer *Décret*, une fois par jour.
- *La Loyale* permet d'infliger des coups critiques contre les morts-vivants, qui normalement ne sont pas affectés.
- Intelligence : 20 Ego : 20

Main Divine

Description

Cette épée mythique est l'épée de Kris Keren, sauveur d'Extremia pendant la première époque, contre la demie-liche Acktia. Cette épée semble faite d'une seule pièce, puisque la garde et la lame sont de la même facture, un métal clair et robuste. L'épée est dénudée de tout ornement, et en dehors de sa forme parfaite, elle n'est qu'un simple bout de ferraille sans même quelques inscriptions sur la lame ou une lanière sur le pommeau. Mais il ne faut pas être rebuté par le contact froid du métal lorsqu'on se saisit de l'arme apparemment simple : celle-ci est un artefact très puissant.

Pouvoirs

C'est en réalité une épée *longue +5 d'acuité*, qui possède les pouvoirs suivants :

- Cône de feu, 3 fois par jour. Produit une gerbe de flamme en forme de cône d'une longueur de 12m, avec une largeur de 1m50 à la base et 7m à l'extrémité. Ce cône inflige 10d8 points de dégâts et peut être activé par le possesseur de l'arme.
- L'épée est également dotée de la propriété de *vitesse*.



Pouvoirs

Cette épée est une *lame +5 axiomatique*, conférant également les pouvoirs suivants :

- Alignement : Loyal
- *Protection contre le chaos* permanente sur le porteur
- Permet de lancer *Détection du chaos*, rayon de 15 m, 5 fois par jour.



- Elle immunise son possesseur contre tous les sorts de charme.
- Elle donne un bonus de +5 contre les souffles de dragons.
- Elle permet à son possesseur de n'encaisser que 50% des dégâts dus au feu qu'il encaisserait normalement.
- L'épée agit comme un anneau de *bouclier mental*.
- Elle confère à son possesseur une force de 20 ainsi qu'une *régénération* de 5 points de vie par round.
- Si le possesseur tombe inconscient (jusqu'à -10 PV), l'arme devient *dansante* et le protège pendant 5 rounds.
- L'épée est intelligente (Int :19), parle une douzaine de langues et peut communiquer par télépathie avec son porteur, jusqu'à une distance de 5 km.
- L'épée peut lancer des sorts comme un prêtre d'Uron de 12^{ème} Niveau. Tous ses autres pouvoirs sont considérés comme étant lancés par un prêtre de 12^{ème} Niveau.
- L'épée confère une résistance à la magie de 10%
- Elle inflige 5 points de dégâts supplémentaires si la créature attaquée est d'un alignement mauvais
- Si une personne d'alignement mauvais se saisit de l'arme, la poignée de l'épée deviendra comme chauffée à blanc en 1 round et infligera 3d10 points de dégât par round à la personne la tenant en main.
- Elle peut lancer une *Réalité Alternative*, une fois par semaine. Comme ses sorts, c'est elle-même qui décide de son utilisation, et non son possesseur.
- L'alignement de la lame est Loyal Bon, évidemment !

On dit que cette lame aurait été forgée dans un volcan par un Titan adorateur d'Uron, Uron l'aurait récompensé en y insufflant un peu de son essence magique. On dit aussi que par la suite, *la Main Divine* fut placée dans un glacier vieux de plusieurs

millénaires, et que seul le cœur du guerrier le plus pur pourrait réchauffer assez le glacier pour le faire fondre et libérer l'épée. Cette arme d'une puissance inouïe n'a jamais été retrouvée depuis la mort de Kris Keren. Certains craignent qu'elle n'ait été détruite en même temps qu'Acktia et Keren. Certains sages avancent également que la puissance de l'arme aurait été largement surestimée dans les récits contemporains du combat de la demi-liche et du vaillant rôdeur.

Glaciale

Description

Glaciale est une arme terrible au service de Chiar depuis des millénaires. Il est dit qu'elle reposait dans un glacier en attendant qu'un sombre champion de Chiar ne vienne la quérir. On sait de choses sur les porteurs qui l'ont tenu à travers les âges, mais cette puissante Epée à deux mains semble toujours disparaître si son champion est tué et réapparaître quand tout le monde l'a oubliée.

Elle reste glaciale au toucher, d'où son nom. Elle semble constamment recouverte de gel, même en étant plongée dans un brasier. Glaciale a une personnalité similaire à son nom : elle parle très peu, et lorsqu'elle le fait, elle se montre hautaine et méprisante, même avec le plus puissant des minions de Chiar. Elle se montre cassante et sans pitié, prônant la mort et la destruction autour d'elle.

Pouvoirs

Il s'agit d'une *Epée à deux Mains +5 de Froid Intense* et *Impie*, d'alignement Chaotique Mauvais. Dotée de parole, elle est également télépathe, et c'est son mode de communication favori avec son porteur,



plutôt que d'avoir recours à sa voix caverneuse, qu'elle réserve plutôt à ses ennemis. Elle sait aussi lire les langages qu'elle maîtrise ainsi que lire la magie. Elle possède les pouvoirs suivants :

- *Résistance au feu*, 3 fois par jour
- *Métal gelé*, 3 fois par jour
- *Frappe douloureuse*, 3 fois par jour
- *Tempête Glaciale*, 3 fois par jour

Glaciale est dotée d'un dessein spécial : détruire les Adorateurs d'Uron. Pour ce faire, elle dispose de plusieurs pouvoirs spécifiques lorsqu'elle affronte des adversaires vénérant Uron :

- *Force du Taureau* à volonté sur son porteur
- *Bouclier d'ombre Vampirique*, à volonté sur son porteur

Requiem

Description

Requiem est une puissante épée servant Uron. *Requiem* est doté de parole et possède sa propre personnalité : humble, aimant être propre, volontiers moralisatrice, elle possède une voix féminine hautaine et posée.

Avec le temps, *Requiem* est devenue un peu distante et elle ne parle plus autant qu'avant, lorsqu'elle pouvait tenir de longs débats avec son propriétaire du moment. *Requiem* ne se souvient pas de l'époque de sa création, mais elle fut conçue pour être un véritable fléau contre les Flagelleurs Mentaux. En leur présence, *Requiem* perd son calme légendaire, vocifère et enrage, enjoignant son possesseur à engager le combat.

Pouvoirs

Requiem est une *Epée 2 mains* +2, +3 contre les créatures d'alignement mauvais, +4 vs *Flagelleurs Mentaux*. Elle possède par ailleurs plusieurs autres propriétés combinées :

- *Sainte* (+2d6 dégâts contre Mauvais),
- *Tueuse* (+1d6 supplémentaires contre Flagelleurs mentaux).
- *Vision dans le noir et ouïe* (9m)
- Langue: Haut Vyrmon.

Al: LB; Int: 10 Sag: 15 Cha: 15, Ego: 15
Son dessein spécial est de tuer les Flagelleurs Mentaux. *Requiem* est considérée comme un jeteur de niveau 10

Pouvoirs mineurs: *Lueur féerique* (3 fois par jour), degré de maîtrise de +10 en Connaissance (Orientation Souterraine).

Compétences : Détection +2, Perception auditive +2, Intimidation +2, Psychologie +2, Diplomatie +2, Orientation Souterraine +10

Pouvoir dédié au dessein spécial : Immunise contre les Décharges Mentales de Flagelleurs Mentaux.

Tabard du Vaillant

Description

Le Tabard du Vaillant est un puissant objet magique unique confectionné par le Clergé de Gornar. Il aurait été réalisé il y a des siècles dans la région de Fall afin qu'un Seigneur Nain puisse mener sans peur ses troupes à la bataille face à une invasion de Drow.

Pouvoirs

Le Tabard du Vaillant permet une immunité totale contre à la peur. Par



ailleurs, toute personne vénérant Gornar et revêtant le Tabard du Vaillant bénéficie d'un bonus de +4 aux Jets de Sauvegarde de VOL.

Tourmente

Description

Tourmente était la fidèle épée de Deslan Kamin, un héros des Terres du Nord et un fidèle adorateur d'Uron. Cette arme intelligente accompagna Deslan Kamin jusqu'à sa mort, avant d'être religieusement déposée dans le coffre contenant une partie de l'équipement de Deslan. *Tourmente* parle peu, mais lorsqu'elle le fait, c'est toujours pour donner son avis sur un événement important. *Tourmente* est droite et sans peur, et toujours prête à partir à l'aventure, pourvu qu'elle puisse soutenir la cause du bien.

Pouvoirs

Tourmente est une épée longue +3. Elle cumule également les propriétés d'une *sainte lame* et d'une *épée de feu*.

Ses autres pouvoirs d'arme intelligente sont relatés ici :

- Int 10, Sag 14, Cha 14
- Alignement : Loyal Bon
- Parole, vue, ouïe (36m)
- Pouvoirs mineurs : *zone de vérité* (3 fois par jour), *perception de la mort* (permanent)
- Valeur d'Ego : 12

Cette arme est également utilisée dans le scénario *Sur les traces de Deslan Kamin*, dans la campagne des Terres du Nord.

Autres Objets Magiques

Amulette de Récupération d'Abbo

Cette amulette magique permet à celui qui la porte de doubler la récupération des points de vie lors qu'un personnage se repose. Par ailleurs, elle permet d'ajouter +1 par dé pour les sorts de soins reçus par le personnage.

Anneau de cercle de feu

Cet anneau permet au porteur de s'entourer 1 fois par jour pendant 10 rounds d'un cercle de feu. Le cercle de feu entoure le corps du possesseur pendant 1 tour, et inflige 2d6 points de dégâts à quiconque se trouve à 1,5 m du porteur de l'anneau. Fabriqué par les prêtres d'Uron, celui-ci est relativement courant dans le culte, notamment auprès de l'Ordre Ardent.

Anneau de Protection contre l'Alcool

Ces anneaux très recherchés par les fidèles de Dagan permettent de ne pas bénéficier des effets néfastes de l'alcool. Attention, si le porteur retire l'anneau alors que l'alcool est encore actif dans son organisme, il souffrira instantanément des désagréments dus à la boisson. Cet objet ne fonctionne pas sur quelqu'un étant déjà saoul.



Anneau de l'Amant Parfait

Il s'agit d'anneaux fabriqués par le clergé de Lurmina, bien qu'assez rare. Ils permettent à leur porteur, pendant deux heures par jour, d'être des amants exceptionnels et de combler leurs partenaires sur le plan sexuel. Plus intéressant encore pour les adorateurs de Lurmina, un tel anneau leur permet de lancer leurs sorts de Charme avec un DD augmenté de 2.



Anneau de Xamidi

Cet anneau puissant ne peut être utilisé que par un fidèle de Xamidi. Il permet, par une action libre et sur un mot de commande gravé à l'intérieur de l'anneau, de libérer de petites boules d'électricité qui peuvent frapper jusqu'à 8 créatures dans le même round (chaque créature ne peut être touchée qu'une seule fois) avant de disparaître en un éclair de lumière, hébétant pendant 1d3 rounds toutes les créatures touchées qui ne réussissent pas un Jet de sauvegarde de Vigueur DD15. La boule d'énergie inflige 4d8 points de dégâts à un maximum de huit créatures se situant dans les 9m mètres autour du possesseur de l'anneau. Chaque utilisation

de l'anneau draine une charge, et l'anneau n'est pas rechargeable.

Bottes du Séisme

Ces grosses bottes en cuir sont ornées de quelques gemmes. Créées par le Clergé d'Abbo, leur pouvoir permet au personnage de faire vibrer la terre.

Une fois par jour, par une action libre, le personnage peut frapper le sol avec son pied. Il crée un mini-séisme qui inflige 4d6 points de dégâts sur un rayon de 1,5 m de rayon autour du personnage. Un jet de sauvegarde de Réflexes DD20 permet de réduire les dégâts de moitié.

Bâton de Semence

Ce *bâton magique* +2 dont le bois présente des gravures possède une propriété spéciale conférée par Appoca. S'il est planté dans le sol au moment de l'ensemencement et qu'il y reste jusqu'à la saison des récoltes, la zone dans un rayon de 18m autour du bâton produira deux fois plus de céréales, de fruits ou de légumes que d'ordinaire. Le bâton peut alors être retiré du sol, et il devient un *bâton* +3 *porte-bonheur* (+1 à tous les jets de sauvegarde) pendant 1 semaine.

En revanche, si le bâton est retiré du sol alors que le temps des récoltes n'est pas venu, le bâton devient un *Bâton -2 Maudit* et celui qui l'a retiré du sol ne peut plus s'en débarrasser que s'il bénéficie d'un sort de *Délivrance de la Malédiction*.

On dit qu'il existerait une trentaine de *Bâtons de Semence* à travers le monde.

Chapelet Béni d'Iniva



Un Chapelet béni d'Iniva est composé de maille d'argent ronde, ressemblant au symbole religieux d'Iniva. Tout porteur d'un chapelet béni d'Iniva bénéficie d'un bonus de +1 par dé pour tous les sorts de Soins reçus. Si le porteur est un fidèle d'Iniva, cette fonctionnalité s'étend aux potions de soins et le chapelet offre en plus une résistance aux dégâts de 1 / Magie.

Cerise d'Appoca

Ce petit fruit orange est en fait magique. Si on utilise une *détection de la magie*, on découvre qu'elle émet une faible aura d'enchantement. Une fois consommée, une seule cerise de cette sorte permet de tenir lieu de repas, et redonne également 1d3+1 point de vie. Une cerise magique ne pourrit pas, ne s'abîme pas et se conserve dans les pires conditions climatiques. Généralement, on trouve 2d4 cerises en même temps. Les prêtres d'Appoca expliquent que ces cerises pousseraient sur un immense cerisier intangible et que ces fruits tomberaient là où les fidèles d'Appoca ou les serviteurs du bien en auraient besoin.

Coquillages d'écoute

Ces deux coquillages nacrés sont tous deux montés en pendentifs et fonctionnent toujours par deux. Ils permettent, trois fois par jour et pour une durée d'une minute par utilisation, d'entendre ce qui se dit dans un rayon de 3m autour de chaque coquillage, et ceci même si les coquillages sont distant d'un kilomètre. Mais la distance de séparation des deux coquillages est portée à cinq kilomètres si les deux coquillages sont sous l'eau.

Chacun des deux coquillages confère également en permanence à leurs porteur

un bonus de +5 en Perception Auditive / Perception. Ce bonus passe à +10 sous la surface de l'eau.

Couronne de Celui-qui-Sait

Cette couronne de fer blanc possède un diamant en son centre, ainsi qu'une inscription en lettre d'or sur tout le tour. Elle confère à son porteur un Bonus de +5 sur toutes les compétences basées sur l'Intelligence. Par ailleurs, elle donne également un bonus de +4 contre les illusions.

Dague de douleur

Cette arme sacrée pour les adeptes d'Hamoï est une *Dague +3 vampirique* ; Par ailleurs, 3 fois par jour, cette dague +3, en plus d'infliger les dégâts, permet d'affecter la cible d'un *symbole de douleur*, comme s'il était lancé par un prêtre de niveau 12. Un jet de vigueur DD20 réussi permet d'éviter l'effet du symbole de douleur. Ces armes sont toujours d'un alignement Neutre Mauvais.

Dague de Bohpo

Il existe plusieurs exemplaires de cette puissante dague. Ce sont des dagues +3 permet à un adorateur de Bohpo doté d'une intelligence de 16 ou plus, de bénéficier des effets supplémentaires suivants :

- +1 à la Classe d'Armure
- +1 à tous les JS
- +1 à la DD contre les sorts qu'ils lance
- 5% de résistance à la magie

On raconte que des prêtres de Bohpo particulièrement érudits auraient combiné des effets magiques divins et profanes afin



de créer une arme simple à manier mais dotant leurs fidèles de nombreux avantages compensant en partie leur faiblesse au combat physique.

Ecu de Loyauté

Cet *Ecu*+2 béni par les prêtres de Marblus, protège le porteur contre les attaques sournoises, et ceci même si le personnage est surpris. (Le coup peut toucher, mais le multiplicateur de dégâts de l'attaque sournoise ne s'applique pas). Le personnage doit toutefois utiliser le bouclier pour bénéficier de sa fonction spéciale. Il ne peut pas par exemple se contenter de le porter dans son dos. Enfin, pour un prêtre de Marblus ou pour toute autre personne vénérant Marblus avec conviction, l'*Ecu* +2 devient un *Ecu* +3 *axiomatique*.

Hache du Haut Commandement

Ils existent plusieurs exemplaires de ces haches enchantées par les clergés d'Untog et de Gornar. Ils s'agit de Haches d'armes +1 (50%), +2 (30%), ou +3 (20%). Elles confèrent aussi à leur possesseur un bonus de circonstance de Charisme de même valeur que le bonus magique de la hache. Ce bonus s'applique également au don Prestige.

Les troupes alliées situées à moins de 120 mètres de lui se sentent plus courageuses qu'à l'accoutumée et bénéficient d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur. Par une action rapide, le porteur peut prononcer des paroles encourageantes ou donner des conseils à un allié situé à 9 mètres ou moins. Ce dernier gagne un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de

compétences et de caractéristiques jusqu'au début du prochain tour du porteur. Ce dernier ne peut bénéficier lui-même de ce bonus. Une créature ne peut bénéficier du bonus plus d'une fois par jour.

Marteau de la Sainte-Forge

Ces Marteaux magiques sont appréciés des meilleurs forgerons et servent souvent à la conception d'arme magique ou de maître. Il s'agit de marteaux de guerre dont le bonus est souvent compris entre +1 et +3 et sont dotés des propriétés *Solide* et *Enflammée*. Utilisé dans une forge, le marteau confère un bonus de +10 en Artisanat (Armes, Armures et Ferronnerie). Utilisé pour concevoir une arme ou une armure magique, il permet de réduire de 20% le coût de production de l'arme.

Plume Multicolore de Bohpo

Ce petit objet magique à la forme d'une Plume Blanche. Sur le mot de commande approprié, il adopte la couleur souhaité par l'utilisateur, pendant 1h par jour. L'utilisateur peut ainsi dessiner de nombreuses couleurs avec une seule plume. Enfin, la plume donne un bonus de +5 en Don Artistique lorsqu'on l'utilise.

Pierre de Vie

Cette pierre précieuse en forme de cœur est plus souvent portée en pendentif. Seule les plus grandes prêtresses de Lurmina peuvent les fabriquer, et elle n'en fabriquent qu'une seule dans leur vie. La pierre procure un effet de *protection contre le mal* tant que la pierre est portée. Elle



immunise également contre toutes les maladies, confère un bonus de +1 à la CA et protège également contre le niveau négatifs.

Souliers des Bois

Ces simples sabots de bois en apparence normaux sont en réalité des souliers magiques qui confèrent des propriétés spéciales aux adeptes de Fresha. Il existerait une dizaine de paires de Chaussures des Bois à travers le monde d'Extremia.

Les Souliers des Bois ont les mêmes propriétés que des *bottes d'elfes*, mais permettent également de bénéficier d'un bonus de +2 sur les jets de Réflexes. De plus, à volonté et sur commande de son possesseur, les Chaussures reproduisent les pouvoirs de *bottes aux pas multiples*, à savoir qu'elles peuvent laisser les traces de n'importe quel animal naturel en lieu et place des traces de pas du personnage.

Une fois par jour, si les talons sont frappés l'un contre l'autre, les *Souliers des Bois* transforment le bas du corps du personnage en un cheval léger, mais le reste du corps reste humain (cela revient à avoir une apparence un centaure). Sous cette forme, le personnage peut à une vitesse de déplacement identique à celle d'un cheval de selle. Seul un croyant de Fresha peut bénéficier des pouvoirs des *Souliers des Bois*. Elles restent sans effet pour les autres personnages.