



LE PRETRE

Par HARENDAL et HENRA MOURKHAN

Le Prêtre est un personnage qui accompagne les groupes d'aventuriers dans l'espoir de répandre la foi de son dieu et défendre dans son attitude les préceptes de sa religion. Généralement respecté par l'ensemble de la population en générale, il exerce un sacerdoce en tant qu'intermédiaire entre le monde des mortels et les puissances divines.

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Foi	Ch	Vo	Comp	Déblochage	B/T*
1	Initié	4	2	5+	3	3	1D6+6	2	1	1D	1D6+2	0	2	0	6+	3/1
2	Champion	4	3	5+	3	3	2D6+6	3	1	1D	+1	1	3	1	6+	4/1
3	Champion	4	3	5+	3	3	2D6+6	3	1	1D	+2	1	3	1	6+	5/1
4	Champion	4	4	5+	3	3	3D6+6	3	2	1D	+1	2	4	1	6+	5/2
5	Héros	4	4	5+	3	4	3d6+6	4	2	2D	+1D6+2	2	4	2	5+	6/2
6	Héros	4	4	4+	4	4	4D6+6	4	2	2D	+2	3	4	2	5+	7/2
7	Héros	4	4	4+	4	4	4D6+6	4	2	2D	+3	3	5	2	5+	7/3
8	Héros	4	5	4+	4	4	5D6+6	5	2	2D	+2	3	5	3	5+	8/3
9	Seigneur	4	5	4+	4	4	5D6+6	5	3	3D	+1D6+2	3	6	3	5+	9/3
10	Seigneur	4	5	3+	4	4	6D6+6	5	3	3D	+3	4	6	3	4+	9/4

*: (B) est le nombre de bénédictions que peut choisir le prêtre avant l'aventure (ou chaque jour en mode campagne. (T) est le nombre de bénédiction que peut lancer le prêtre à chaque tour.

Armement: Le prêtre n'est autorisé qu'à l'usage des armes contondantes tels marteau et masse. Il ne peut utiliser les armes de tirs, mais celles de jet sont autorisées. Il commence l'aventure avec un marteau de guerre (1D6+3 points de dégât).

Armure: Il peut porter tous les types d'armures sauf celles réservées à des classes ou races spécifiques. Il commence l'aventure avec une cotte de maille et un bouclier lui donnant une valeur d'armure de 3.

Equipement:

Il peut utiliser les objets réservés au barbare et au sorcier.

Symbole sacré: Le symbole sacré porté par le Prêtre agit contre les créatures morts-vivantes et lui donne le pouvoir de *Répulsion (n)* où (n) est le nombre de niveaux du Prêtre. Ce pouvoir agit exactement de la même manière que la peur. Notez que cela n'immunise pas le Prêtre aux effets de la peur que pourraient provoquer ces créatures.

Livre saint: Le livre saint du prêtre contient toutes les paroles de foi de sa religion. c'est dans ce livre que le prêtre s'inspire pour obtenir de sa divinité, par sa prière quotidienne, les sorts qu'il veut utiliser pour l'aventure(ou par jour en mode campagne).

Règles spéciales:

Foi: (compagnon) La ferveur du Prêtre peut être convertie en énergie mystique pour le protéger. Il commence une aventure avec tous ses pions de foi et peut les utiliser quand bon lui semble. Il pourra revenir à ses pions initiaux qu'au début d'une nouvelle aventure. La valeur des pions de foi utilisés est doublée lorsqu'ils sont utilisés pour combattre les créatures démoniaques et morts-vivantes.

Les pions de foi peuvent être utilisés pour:

Résistance magique: un pion de foi donne une résistance magique de 6+ contre un sort unique. Si d'autres pions sont utilisés pour améliorer la résistance magique sa valeur finale est de 7- pions de foi dépensés. Un 1 est toujours un échec.

Bannissement: Le Prêtre peut utiliser ses pions de foi pour tenter de bannir une entité démoniaque ou mort-vivante. Lancez 1D6 + valeur de volonté du Prêtre + pion de foi. Lancez 1D6 + niveau de la créature à bannir. Comparer les résultats. Si le Prêtre gagne, le monstre est banni (pas d'or). Si c'est le monstre, le Prêtre déduit les pions de foi utilisés de son total initial de départ.

Ferveur: Le Prêtre peut également améliorer ses résultats d'un dé pour améliorer ses chances de réussite. Si un jet de dé réclame un 5+ pour réussir par exemple, et qu'il utilise 2 pions de foi, le nouveau jet sera réussi sur 3+. Par ce mode, quelque soit la source, la valeur ne peut être doublé.

VARIATION DE LA FOI

Avoir recourt à sa foi pour se sortir de situations difficiles, met les convictions du Prêtre à rude épreuve. A la fin d'une aventure si le nombre de pions de foi restants ont une valeur inférieure à son niveau, lancez 1D6 pour chaque point de différence (exemple: 5 pions de foi et Prêtre de niveau 7, donne 2D6). Pour chaque 1 obtenu, retirez 1 pion de foi du total initial. A la fin d'une aventure si le nombre de pions de foi sont supérieurs au niveau du Prêtre, lancez 1d6 pour chaque point de différence. Si le nombre de 6 obtenus est égale aux autres chiffres, retirez. Si le nombre de 6 obtenus est supérieur aux autres chiffres du résultat des dés, le prêtre gagne un nombre de pion de foi égale au nombre de 6 obtenus. S'ils sont inférieurs, il ne gagne pas de pions de foi supplémentaires.

Dîmes: Le Prêtre doit reverser à son ordre ou temple de son culte 20% de son trésor acquis en cours d'aventure. Cela s'applique également à la valeur des objets magiques acquis.

Compétences génériques: 5, +1 tous les 2 niveaux (limitation et choix aux dévots).

Moralité: toutes.

COMPETENCES DU PRETRE

1 - 6

	Compétence	
1	Érudit	Permet de choisir une compétence générique supplémentaire
2	Guerrier Saint	Les créatures morts-vivantes sont sujettes au test de rupture avec une pénalité de -1 lorsqu'ils combattent contre le Prêtre.
3	Courage	Cette compétence peut être utilisée une fois par combat. Inspirés par le Prêtre, tous les "guerriers"(Prêtre compris) gagnent pour le tour +1 au test de peur, et +1 au test de terreur.
4	Meneur d'hommes	Le prêtre est un personnage exemplaire, il peut influencer les autres "guerriers". Une fois par tour, il peut utiliser un point de chance pour affecter la relance d'un jet de dé d'un autre "guerrier" présent dans la même section de donjon.

5	Mur d'acier	Une fois par tour, le Prêtre peut choisir de ne pas utiliser toutes ses attaques dans le but d'opposer une résistance farouche. Pour chaque attaque qu'il n'utilise pas, il ajoute sa valeur de force de son profil à sa valeur d'endurance et d'armure pour déterminer les dégâts qui lui sont infligés.
6	Cœur vaillant	Le Prêtre peut utiliser ses pions de foi pour affecter les dés des autres guerriers

REGLES ADDITIONNELLES POUR LE PRETRE

Vous pouvez remplacer les titres de base par des titres généralement employés pour les gens d'église.

Niveau	Titres	Modificateur**
1	Frère moine/initié	-1
2	Prêtre	0
3		0
4		0
5	Grand Prêtre	+1
6		+1
7	Haut Prêtre	+1
8		+1
9	Archiprêtre	+2
10	Grand Archiprêtre	+2

** Ce modificateur est appliqué lors de la détermination du jet de réussite d'une bénédiction en fonction de la difficulté. Ce modificatif s'applique au résultat obtenu avec 2D6.

SORTS GENERAUX DE PRETRE

Nom	Difficulté	Description
1 Aura de bravoure	5+ / E -1	Le bénéficiaire gagne +1 à ses tests de peur et de terreur. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le bonus obtenu.
2 Aura de protection	6+ / E-1	Le bénéficiaire gagne +1 en Endurance. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le bonus d'endurance.
3 Aura de vengeance	6+ / E-1	Le bénéficiaire gagne +1 attaque. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le bonus du nombre d'attaques.
4 Bouclier	5+ / E-1	Le bénéficiaire gagne un bouclier qui agit comme un champ de force lui donnant 1 point d'armure magique. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le bonus d'armure magique conférée. (avec les règles optionnelles sur les armures, cette bénédiction accorde un second jet non modifiable par la force de l'adversaire et égal à 6)
5 Bouclier mystique	8+ / E-1	Le bénéficiaire gagne une résistance magique de 5+. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le bonus de résistance magique.

6 Chance	6+ / E-2	Le bénéficiaire peut relancer un dé raté. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le nombre de dés relancé.
7 Contre magie	6+ / E-2	Le prêtre peut annuler un sort lancé sur 4+. il lui est possible d'augmenter ses chances en tentant d'étendre le sort pour passer à 3+, etc.
8 Communion	8+ SP	Cette bénédiction permet au prêtre de pouvoir poser une question à sa divinité ou l'un de ses représentants. Il lui sera toujours répondu de façon la plus juste, par oui ou par non
9 Détection de la magie	6+	Permet de révéler tous les objets magiques présents dans la même section de donjon que le prêtre et leur nature
10 Force sacrée	6+ / E-1	Le bénéficiaire gagne +1 en force. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de bénéficiaire, soit le bonus de force.
11 Guérison	9+	Le bénéficiaire est guéri des maladies, du poison.
12 Lame guerre	7+ / E-2	le bénéficiaire gagne +1 pour toucher.
13 Langue	5+ SP	Cette bénédiction permet au prêtre de comprendre une langue inconnue (mais pas les runes et les glyphes), ou de se faire comprendre.
14 Lumière	5+ SP	Ce sort permet d'enchanter un objet, une arme ou une pièce d'armure pour obtenir les mêmes effets qu'une lanterne ou une torche. Ce sort reste actif et peut être dissipé à tout moment par le prêtre. Au début de chaque phase des guerriers, lorsque cette bénédiction est active, lancez un dé 6; Sur un résultat de 1 ou 2 elle cesse de fonctionner
15 Paralysie	5+ / E-1	Le Prêtre peut paralyser un monstre si celui ci échoue à un test d'initiative. Cette bénédiction peut être étendue soit pour augmenter le nombre de monstre, soit infliger un malus au test d'initiative.
16 Rappel à la vie	10+	Le bénéficiaire est ramené à la vie, avec 2D6 points de vie et ses équipements.
17 Restitution	10+	Le bénéficiaire regagne les points perdus d'une caractéristique
18 Soins mineurs	5+/E-1	Le bénéficiaire gagne regagne 1D6 points de vie
19 Soins majeurs	6+/E-2	Le bénéficiaire gagne regagne 2D6 points de vie
20 Soins ultimes	7+/E-3	Le bénéficiaire gagne regagne 3D6 points de vie

CONDITION POUR LANCER UNE BENEDICTION

Pour lancer une bénédiction: le Prêtre doit réussir un jet de difficulté en fonction du sort lancé. Pour cela il lance 2D6 et applique les éventuels modificatifs. Ce jet est modifié en fonction du niveau du prêtre. Ce dernier est aussi limité en fonction de son niveau, à un certain nombre de bénédictions qu'il peut choisir avant l'aventure et lancer durant chaque tour comme défini dans le tableau plus haut. Un Prêtre de niveau 8 tente de lancer une bénédiction qui nécessite 6+ pour réussir. Il lance deux dés mais obtient 5. Cette bénédiction est pourtant réussite puisque son niveau lui accorde un bonus de 1 point sur le résultat des deux dés.

Durée: A moins que cela soit stipulé autrement, une bénédiction dure jusqu'à la prochaine phase des guerriers

(E). Si le sort le permet il est possible d'étendre un sort à plusieurs bénéficiaires. Pour chaque personnes désignées en plus de la première appliqué le modificatif sur le résultat de dé.

Autre modificatif: Si le prêtre est en contact socle à socle avec des monstres, il lui devient plus difficile de lancer un sort. Pour chaque monstre en contact appliquez un malus de -1 au résultat des deux dés.

LE PRETRE DANS LE JEU DE ROLE

A tort souvent comparé au sorcier, le Prêtre bien qu'il puisse lancer des sorts sous la forme de bénédictions, n'a pas la même destination au combat. Ses bénédictions sont avant tout faites pour soutenir les "guerriers", voire les renforcer ou les guérir, et donc bien loin de l'arsenal destructeur du sorcier. Mais ce n'est pas là non plus sa réelle motivation. L'essentiel de ses actions est tourné vers la transmission de sa foi et des préceptes de sa religion. Le prêtre est un orateur, où il n'hésite pas non plus à démontrer les enseignements et les valeurs de sa divinité.