LE TEMPLIER

Par HARENDAL Inspiré de la version originale de T.Jordan "Greywolf" Peacock

Le Templier est un personnage haut en couleur pour les valeurs qu'il représente. Il est le bras armé d'un culte dont il défend par le verbe et l'épée les préceptes et les idéaux.

PROFIL DU TEMPLIER

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

Armement: Le templier est un combattant, il peut utiliser tous les types d'armes, sauf les armes spécifiques à certaines races et les armes de tir. Il commence avec une épée infligeant 1D6+F dégâts.

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

Règles spéciales:
Foi: (compagnon) La ferveur du Templier peut être convertie en énergie mystique pour le protéger. Le Templier 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 Templier peut utiliser ses pions de foi pour tenter de bannir une entité démoniaque ou mort-vivante. Lancez 1D6 + valeur de volonté du Templier + pion de foi. Lancez 1D6 + niveau de la créature à bannir. Comparer les résultats. Si le Templier gagne, le monstre est banni (pas d'or). Si c'est le monstre, le Templier déduit les pions de foi utilisés de son total initial de départ.

Ferveur: Le Templier 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 réussit 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 Templier à rude épreuve. A la fin d'un aventure si le nombre de pions de foi restants ont une valeur inférieure au niveau du Templier, lancez 1D6 pour chaque point de différence (exemple: 5 pions de foi et Templier 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 Templier, 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 Templier gagne un nombre de pion de foi égale au nombre de 6 obtenus. S'ils sont inférieurs, le Templier ne gagne pas de pions de foi supplémentaires.

Dîmes: Le Templier doit reverser à son ordre ou temple de son culte 10% 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 identiques aux dévots).

Moralité: Loyal.

COMPETENCES DU TEMPLIER

1 - 3

	Compétence	
1	Courage	Cette compétence peut être utilisée une fois par combat. Inspirés par le templier, tous les "guerriers"(templier compris) gagnent pour le tour +1 au test de peur, et +1 au test de terreur.
2	Guerrier Saint	Les créatures morts-vivantes sont sujettes au test de "rupture" avec une pénalité de -1 lorsqu'ils combattent contre le Templier.
3	Sainte Aura	Les monstres démoniaques ou mort-vivants ont une pénalité de -1 pour toucher le Templier
4	Imposition des mains	Une fois par tour, le Templier peut imposer les mains sur lui-même ou un autre guerrier en utilisant un pion de foi. L'opération prend un tour complet, et aucun monstre ne doit être présent dans la section de donjon. Le bénéficiaire de cette bénédiction récupère un nombre de points de vie égal aux niveaux du Templier.
5	Volonté d'acier	Le Templier gagne 1 point de volonté supplémentaire.
6	Érudit	Permet de choisir une compétence générique supplémentaire

	Compétence	
1	Pureté	Le Templier devient insensible aux effets des maladies tels que peste, contagions, pourriture sépulcrale, attaque de vomit et autres désagréments magiques. De plus il résiste au poison sur 4+.
2	Maîtrise de soi	Le Templier gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.
3	Mur d'acier	Une fois par tour, le guerrier 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.
4	Cœur vaillant	Le Templier peut utiliser ses pions de foi pour affecter les dés des autres guerriers
5	Coups puissants	Cette capacité permet au Templier de se concentrer sur la puissance de ses coups. Il doit annoncer qu'il utilise cette compétence avant de lancer les dés pour toucher, pour chaque attaque qu'il décide de ne pas utiliser, il gagne 1D6 points de dégâts aux attaques restantes.
6	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, le guerrier est capable de détourner les attaques de ces ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.

REGLES ADDITIONNELLES POUR LE TEMPLIER

Vous pouvez remplacer les titres de base par des titres généralement employés dans les ordres militaires de la liste ci-dessous.

Niveau	Titres
1	Frère servant
1E	Premier Frère servant
1V	Frère Vénérable
2	Frère Templier
3	Frère sergent
4	Frère commandeur
5	Maître
6	Maître maréchal
7	Maître commandeur
8	Maître sénéchal
9	Grand Maître
10	Grans Maître commandeur

KIT DU PALADIN

Certains Templiers par leurs exploits et le strict respect des préceptes de leur foi, sont bénis par leur déité et deviennent des Paladins.

CONDITIION
Pour devenir Paladin, le Templier doit être de niveau 5 minimum. Le MD doit veillez à s'assurer que le candidat a scrupuleusement respecté sa foi et qu'aucun écart ne peut lui être reproché. Le Templier doit également avoir vaincu ou banni personnellement 5 monstres démoniaques ou morts-vivants supérieurs au niveau 4.
Le paladins continue sa progression en niveau sur la même table que celle du templier et reste soumis aux mêmes règles hormis le fait qu'il doit reverser non pas 10 mais 25% de son trésor acquis durant ses aventures.

POUVOIR DU PALADIN
Le paladin peut convertir ses pions de foi en dé de pouvoir. Pour chaque pion de foi utilisé de cette manière, lancez 1D6. Le résultat obtenu constitue la réserve de pouvoir du Paladin. Le paladin peut à n'importe quel moment convertir un pion de foi en dé de pouvoir pour l'ajouter à sa réserve. A la fin de l'aventure les points de pouvoir du Paladin non utilisés sont perdus. Chaque point de pouvoir utilisés permet de lancer des bénédictions. La réussite de ces dernières est fonction du nombre dépensé comme suit: 7 - points dépensés= chiffre minimum a obtenir sur 1D6 (exemple 7 - 4 = 3+). Comme pour tous les jets de dé ils peuvent être modifiés par la ferveur ou relancés par la chance.

BENEDICTIONS
Armure du juste(n): Le Paladin gagne une valeur de protection d'armure égale à son niveau. Cette armure mystique est considérée comme magique, et ne peut être ignorée.

Apaisement: Le paladin intervient pour redonner confiance à un "Guerrier"(ou lui-même). Cette bénédiction annule l'échec d'un test de peur ou de terreur.

Guérison: Cette bénédiction annule les effets des maladies comme la peste**.**

Insensibilité(n): le bénéficiaire de cette bénédiction gagne durant ce tour, la capacité insensibilité(n) où (n) est égal au niveau du Paladin.

Pacifisme: En cas de réussite, lancez 1d6 pour chaque attaque du monstre ciblé. Sur 4+ elle est perdue pour ce tour.

Soins: Le bénéficiaire de cette bénédiction récupère 2D6 points de vie.

PERTE DU STATUT DE PALADIN
Le statut de paladin n'est jamais garanti. Si ce dernier commet des actes répréhensibles, où à l'encontre des préceptes de sa foi, il redevient un Templier et perd de façon permanente, 1D6 pions de foi.

LE TEMPLIER DANS LE JEU DE ROLE

Aussi appelé moine soldat, le Templier est en général considéré comme un exemple vivant, plus particulièrement s'il est touché par les grâces divines et devient un paladin. Ces Guerriers saints se mélangent peu aux gens communs. Non pas qu'ils ne les considèrent pas mais tout simplement que s'ils ne sont pas engagés sur les chemins de la guerre contre les ennemis de leur foi, ils vivent reclus dans leurs forteresses monastiques en prières et contemplation.

De part ce mode de vie, ils sont rarement rencontrés en société. Parfois, certains seigneurs s'associent leur soutient pour assurer le rôle de conseillers ou de messagers. Généralement le Templier est très sélectif dans le choix de ses compagnons de voyage et d'aventure. Il est particulièrement regardant des comportements et des agissements de ses derniers, et n'hésitera pas à les reprendre voire les juger et les punir. Il ne s'associera jamais avec des personnages qui prônent d'autres concepts que les siens, à moins que cela soit pour une courte durée et ayant pour but de s'opposer à un ennemi commun. Les lanceurs de sorts en général sont regardés d'un mauvais œil pour l'image qu'ils véhiculent et les maux dont ils sont à l'origine. D'un autre côté, il n'acceptera pas non plus les remarques faites sur son mode de vie et encore moins ses convictions.

Jouer un Templier peut s'avérer être un exercice de style très délicat. En effet, plus que tout autre personnage, c'est celui qui sera le moins conciliant et fera aucune concession. Cela s'explique par son mode de pensée et l'image qu'il représente, d'autant si le respect des préceptes de sa foi doivent être mis en cause.