

## CLASSE DE PRETRE

Les prêtres sont les fidèles serviteurs des dieux, les priant, se battant en son nom. Il existe autant de prêtres différents qu'ils existent de dieux. Les prêtres intercèdent auprès de leur divinité au nom des fidèles et appliquent les préceptes de leur Foi avec zèle et parfois fanatisme. Leurs talents martiaux associés à la puissance de la magie divine en font de redoutables adversaires et des aventuriers coriaces.



### Compétences et Attributs

**Pré-requis :** en fonction de la divinité vénérée.

**Alignement :** en fonction de la divinité vénérée

**Anciens Prêtres :** un prêtre bafouant ouvertement le code de conduite dicté par son dieu perd immédiatement tous ses sorts et ses pouvoirs. Il est incapable de progresser en niveau de prêtre tant qu'il n'a pas fait acte de contrition.

#### Compétences génériques :

Art de la Magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (Cosmologie) (Int), Connaissances (historiques) (int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Langue maternelle (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag).

**Dés de Vie :** D8.

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

**Richesse de départ :** 5d4 x 10 po.

### Aptitudes de classe génériques

**Dieux, Domaines et Sphères de magie :** chaque prêtre choisit un dieu. Si la liste des serviteurs de ce dieu comprend une race, le prêtre doit en faire partie pour pouvoir entrer à son service. L'alignement du prêtre est fonction de son culte. De même, chaque divinité octroie des pouvoirs et des compétences à ses serviteurs et donne accès à un certain nombre de sphères qui déterminent la liste de sorts du prêtre.

**Sorts Bons, Chaotiques, Loyaux et Mauvais :** un prêtre ne peut pas lancer un sort dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu. Le cas échéant, l'alignement d'un sort figure dans son registre.

**Sorts Divins :** un prêtre commence sa carrière avec 4 oraisons de niveau 0 et 4 sorts divins de niveau 1. Chaque niveau, il acquiert automatiquement les "sorts connus" qui lui manquent. Il peut les choisir dans la limite du niveau de sort maîtrisé. Ainsi un prêtre de niveau 12 qui atteint le niveau 13 acquiert 4 nouveaux sorts. Il peut choisir librement ses sorts parmi les niveaux 1 à 7 accessibles via ses sphères divines. Il peut donc prendre 3 niveaux 2 et un niveau 7 ou alors 4 niveaux 7.

**Point de confession en bonus :** basés sur le Charisme.

**Lancer un Sort :** Sagesse minimum = 10 + niveau du sort.

**Jets de Sauvegarde :** DD = 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse.

**Don d'initié :** il existe des dons divins [Initié] qui donne accès à des pouvoirs et/ ou à de nouveaux sorts. Un prêtre choisissant l'un de ses dons ajoute automatiquement les sorts d'Initié à la liste de ses sorts connus. Le prêtre doit remplir les conditions d'obtention de ses dons.

Les dons [Initié] sont : Initié de Baine [MjF], Initié de Cyric [MjF], Initié de Gond [MjF], Initié de Heaum [MjF], Initié d'Illmater [MjF], Initié de Lathandre [MjF], Initié de Malar [MjF], Initié de Mystra [MjF], Initié de la nature (Eldath, Sylvanus, Mailikii) [MjF], Initié de Tyr [MjF], Initié d'Arvoreen [CF], Initié de Baravar [CF], Initié d'Eilistraee [CF], Initié du Saint Royaume (Chauntea, Heaume, Lathandre, Sélune, Sunie) [CF], Initié d'Horus [CF], Initié de Milil [CF], Initié de Nobanion [CF], Initié de Torm [CF] et Initié de Tymora [CF]

**Points de confession :** les points de Confession sont l'équivalent des points de magie du mage, ou les points psy du psyon. Pour lancer un sort, le prêtre dépense des points de confession, dont le nombre dépend du niveau de sort lancé. Pour récupérer les points de confession utilisés, le prêtre doit prier. Chaque tranche de 2 heures consécutives de prière permet de récupérer 25% du total des points de confession. Ainsi 8 heures de prière lui permettent de récupérer l'ensemble de ses points. Cependant, chaque culte possède un moment privilégié pour prier ; si le prêtre prie 2 heures durant en incluant cette période, il récupère 50% de son total au lieu de 25%. Durant la période de prière, le prêtre repose autant son corps que son esprit, et la prière est comparable à une transe mystique plutôt qu'à un acte liturgique traditionnel. Au bout de 8 heures consécutives de prières, le prêtre récupère la totalité de ses points de sort et il regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global x 1,5. Toute interruption consécutive durant cette méditation empêche toute récupération.

**Fatigue et sacrifice :** canaliser l'énergie d'un Dieu est une chose éprouvante pour l'esprit comme pour le corps. Un prêtre qui a dépensé 50% de ses points de confession journalier a beaucoup plus de difficulté à contrôler les énergies de Toile. A partir de cet instant, il doit réussir un jet de *Concentration DD10+ Niveau de sort* pour réussir son incantation. En cas d'échec, il ne parvient pas à lancer le sort et il perd la moitié des points de confession qu'il aurait dépensés en cas de réussite. En cas d'échec critique, un hiatus se produit.

Un prêtre, ayant épuisé son quotas de points de confession, peut sacrifier une partie de son essence vitale afin de canaliser l'énergie divine. Le coût du sort est multiplié par 1,5 et est retiré des points de vie du personnage (Non pas des points de combativité). Ce sacrifice ne nécessite pas de test de concentration pour réussir à lancer le sort, quand bien même le prêtre n'a plus de point de Confession.

**Changer de liste de sort :** A chaque passage de niveau pair, le prêtre peut changer tout ou partie de sa liste de sorts. Pour cela, le prêtre doit se retirer dans un lieu sacré et y faire retraite durant 24 heures.



**Point de Foi:** un prêtre commence sa carrière avec un nombre de points de Foi égal à son bonus de Charisme +2. Les points de Foi ne sont utilisables qu'en coordination avec certains dons divins.

**Renvoi des morts-vivants (Sur.):** Le renvoi des morts-vivants est un pouvoir surnaturel qu'un personnage peut utiliser avec une action simple. Ce faisant, il ne s'expose à aucune attaque d'opportunité. Il doit brandir son symbole sacré dans la direction des morts-vivants à affecter, ce qui est considéré comme une attaque. Chaque jour, le personnage peut faire appel à ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il peut augmenter ce quota en choisissant le don Emprise sur les morts-vivants. Bien que les règles soient notées ici, tous les prêtres ne bénéficient pas de ce pouvoir. Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, il doit être indiqué dans le profil relatif à la déité que le prêtre vénère.

#### Renvoi des morts vivants

Lorsqu'un prêtre peut canaliser de l'énergie positive, il libère une vague d'énergie positive dans un rayonnement de 6 cases. Tous les morts-vivants dans ce rayon subissent 1d6 points de dégâts d'énergie positive plus 1d6 points de dégâts d'énergie positive par tranche de deux niveaux de prêtres au-delà du premier (1d6 au niveau 1, 2d6 au niveau 3, 3d6 au niveau 5, et ainsi de suite) et ils doivent fuir (comme s'ils étaient effrayés pendant 1d4 rounds + modificateur de Charisme. Les morts-vivants, dans ce rayon, peuvent tenter un jet de sauvegarde de Volonté pour annuler la condition *Effrayé* et réduire les dégâts de moitié. Le DD de ce jet de sauvegarde est 10 + niveau de prêtre /2 + modificateur de Charisme. Les morts-vivants qui subissent des dégâts plus élevés que leur nombre de points de vie sont réduits en cendres et détruits par le pouvoir de votre divinité. Si un mort-vivant en fuite est soumis à une tentative d'intimidation, il n'est pas commandé mais obtient un nouveau jet de sauvegarde pour annuler l'effet.

#### Contrôler les morts vivants

Lorsqu'un prêtre se voit octroyer le pouvoir de canaliser de l'énergie négative, il libère une vague d'énergie négative dans un rayonnement de 6 cases. Toutes les morts-vivants dans ce rayon sont guéris de 1d6 points de vie d'énergie négative plus 1d6 points de vie d'énergie négative par tranche de deux niveaux de prêtre au-delà du niveau 1 (1d6 au niveau 1, 2d6 au niveau 3, 3d6 au niveau 5, et ainsi de suite). Les morts-vivants qui sont dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Volonté ou tomber sous le commandement du prêtre. Le DD de ce jet de sauvegarde est 10 + niveau du prêtre /2 + modificateur de Charisme. Un prêtre peut commander n'importe quel nombre de morts-vivants pour autant que le total de dés de vie n'excède pas son niveau. Les prêtres peuvent renoncer au contrôle des morts-vivants pour en contrôler de nouveau. Commander des morts-vivants prend une action simple et nécessite d'avoir une ligne d'effet jusqu'aux morts-vivants en question. Les morts-vivants intelligents reçoivent un nouveau jet de sauvegarde chaque jour pour se libérer du commandement. Si un mort-vivant contrôlé est soumis à une canalisation d'énergie positive, il doit fuir, mais il reçoit aussi un nouveau jet de sauvegarde pour dissiper l'effet de commandement.

## Table de progression

Niv	Bonus Att	Bonus Ref	Bonus Vig	Bonus Vol	Pouvoirs	Point Confession	Oraisons Connues	Prières Connues	Niveau de prière maximal
1	+0	+0	+2	+2	Pouvoir de divinité	3	4	3	1 <sup>er</sup>
2	+1	+0	+3	+3	Pouvoir de divinité	5	4	4	1 <sup>er</sup>
3	+2	+1	+3	+3		8	5	5	2 <sup>e</sup>
4	+3	+1	+4	+4	Pouvoir de divinité	14	5	7	2 <sup>e</sup>
5	+3	+1	+4	+4		19	5	9	3 <sup>e</sup>
6	+4	+2	+5	+5	Pouvoir de divinité	29	6	11	3 <sup>e</sup>
7	+5	+2	+5	+5		37	6	14	4 <sup>e</sup>
8	+6/+1	+2	+6	+6	Pouvoir de divinité	51	6	16	4 <sup>e</sup>
9	+6/+1	+3	+6	+6		63	7	19	5 <sup>e</sup>
10	+7/+2	+3	+7	+7	Pouvoir de divinité	81	7	21	5 <sup>e</sup>
11	+8/+3	+3	+7	+7		97	7	25	6 <sup>e</sup>
12	+9/+4	+4	+8	+8	Pouvoir de divinité	115	8	27	6 <sup>e</sup>
13	+9/+4	+4	+8	+8		131	8	31	7 <sup>e</sup>
14	+10/+5	+4	+9	+9	Pouvoir de divinité	149	8	33	7 <sup>e</sup>
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9		165	9	37	8 <sup>e</sup>
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Pouvoir de divinité	183	9	39	8 <sup>e</sup>
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		199	9	43	9 <sup>e</sup>
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Pouvoir de divinité	217	10	45	9 <sup>e</sup>
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		233	10	48	9 <sup>e</sup>
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Pouvoir de divinité	249	10	50	9 <sup>e</sup>

## Points de confession en bonus.

Valeurs de Charisme	Points de confession en bonus (en fonction du niveau maximum des sorts)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
12-13	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14-15	-	1	4	4	4	4	4	4	4	4
16-17	-	1	4	9	9	9	9	9	9	9
18-19	-	1	4	9	16	16	16	16	16	16
20-21	-	2	5	10	17	26	26	26	26	26
22-23	-	2	8	13	20	29	40	40	40	40
24-25	-	2	8	18	25	34	45	58	58	58
26-27	-	2	8	18	32	41	52	65	80	80
28-29	-	3	9	19	33	51	62	75	90	107
30-31	-	3	12	22	36	54	76	89	104	121
32-33	-	3	12	24	38	56	79	104	119	136
34-35	-	3	12	27	48	66	88	114	144	161
36-37	-	4	13	28	49	76	98	124	154	188
38-39	-	4	16	31	52	77	110	136	166	200
40-41	-	4	16	36	57	84	117	156	186	220

