

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

Version 2.1

LE PRÊTRE D'ISHIR

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire -
Une aide de jeu officielle proposée par Marco CONTI
dans *Signs & Portents 35*

Traduit par Lolof et Christophe INSA

Relecture effectuée par Eric Dubourg et Florent Haro, Zaoutir
lolof_lolof@hotmail.com - chris.insa@gmail.com – edubourg@club-internet.fr



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Le Prêtre d'ISHIR : Un nouveau héros pour le jeu de rôle Loup Solitaire

Rédaction : Marco Conti

Publié dans Signs and Portents RPG n° 35

Les Prêtres d'Ishir peuvent être trouvés dans tout le Magnamund. Soutenus par des vœux inébranlables, ils ont la mission sacrée de protéger les gens de toutes les menaces de Naar, d'apporter le réconfort aux âmes blessées avec la bonté de la Mère, et ils essaient de racheter ceux qui ont pris les chemins du crime sans pour autant avoir fait allégeance à Naar.

Les Prêtres de la Lune ressentent l'appel divin à n'importe quel âge, bien que la plupart commencent à arpenter le chemin de la foi aux alentours de leur vingtième année.

En tout lieu du Magnamund il existe des groupes de Prêtres qui s'occupent des pauvres, des malades et des faibles, car leur manière de penser est qu'ils doivent partager autant que possible les bienfaits d'Ishir.

Chacun de ces groupes de Prêtres sont relativement différents les uns des autres : ils utilisent leur propres titres et hiérarchies. Il est impossible de trouver une doctrine commune, ou une autorité centrale capable de parler au nom de tous les Prêtres du Magnamund. En d'autres termes, dans chaque État ou royaume, le clergé d'Ishir suit ses propres règles, et fait face à des problèmes propres. Par exemple, L'Eglise des Fins de Terre regroupe tous les Prêtres du Sommerlund et de Durenor. Cette Eglise n'a pas déclaré d'hostilité envers d'autres Eglises mais n'accepte pas certains aspects du Culte de Vassa, qui adore non seulement Ishir, mais également les Majhans, considérés comme des ancêtres au statut de demi-dieux et vénéré avec un profond respect. Dans les pays de la Storn, les Prêtres disent qu'Ishir seule a donné naissance à Aon, et la preuve réside dans les étoiles qui sont considérées comme des fragments de la lueur lunaire. Au final, les différences régionales dans le culte d'Ishir sont aussi nombreuses que les peuples du Magnamund. Mais il y a peu de place pour la haine entre Prêtres, ils ont tous, la forte, puissante et douce Mère comme parangon, et leur ennemi commun, Naar, est toujours en train de rôder dans les ténèbres pour tuer ceux qui ne lui ont pas rendu hommage.



Aventures : Les Prêtres qui se lancent dans de longs voyages ou quêtes sont relativement rares, mais ceux qui partent sont poussés par le désir de voir de lointains lieux de pouvoir. D'autres décident de répandre les paroles de la Mère auprès des incroyants. D'autres commencent le voyage en pensant qu'il est de leur intérêt de connaître comment la Déesse est adorée par des peuples différents du leur. Les plus jeunes entreprennent des quêtes personnelles voire des croisades contre le Mal (aussi bien naturelles qu'induites par Naar), des fois au prix de leur propre vie.

Profil : les Prêtres d'Ishir font bien plus que de se préoccuper de la vie spirituelle des communautés qu'ils servent. Ils offrent des soins aux blessés et aux malades, ils nourrissent les pauvres. Avec les dons qu'ils reçoivent des riches, ils construisent des maisons et proposent du travail aux sans emploi. Dans les petites villes, les Prêtres locaux servent également de juges et de chefs de communauté. Nombre de Prêtres sont également lettrés, maîtres en théologie, mythologie et histoire. Les Prêtres plus âgés servent d'ambassadeurs ou de conseillers pour les chefs politiques. Tous les Prêtres sont reconnus et appréciés par les gens du commun qui les voient plus comme des guides débonnaires que comme les représentants d'une institution autoritaire.

Il n'y a pas de discrimination sexuelle parmi les Prêtres et les vœux que de nombreux hommes et femmes ont juré à la Mère sont les mêmes. De manière générale les Prêtres peuvent se marier et avoir des relations puisqu'Ishir n'interdit pas ces choses. Mais certains Prêtres décident de consacrer leur vie à la Mère, se tenant de ce fait à l'écart des relations sentimentales ou sexuelles.

Allégeance : Aucun Prêtre d'Ishir ne peut ne serait-ce qu'envisager de vouer son âme à Naar, et si cet évènement improbable se produisait il serait pourchassé pour cet acte infâme. Il est très peu probable qu'un prêtre puisse suivre la voie de la neutralité car la véritable force qui pousse un prêtre est sa foi dans les dieux de la Lumière.

Religion : Les Prêtres d'Ishir consacrent leur âme à la Déesse de la Lune, mais ils rendent également hommage à Kaï, Dieu du Soleil. Néanmoins ils trouvent le Père Soleil éloigné des luttes de la vie quotidienne, trop accaparé par sa guerre avec Naar : pour eux, Ishir est la douce, Mère toujours présente qui protège les gens du peuple du mal.

Antécédents : Les Prêtres d'Ishir viennent de tous les royaumes et de tous les groupes ethniques du Magnamund, à l'exception, évidemment, des terres contrôlées par les Ténèbres. Les prêtres conservent les capacités spéciales apportées par leur nation d'origine, à moins que le joueur décide que son personnage ait répondu très jeune à l'appel divin.

Autres Classes : Les Prêtres d'Ishir peuvent coopérer de la meilleure façon avec les Seigneurs Kaï, les Chevaliers du Sommerlund, les Magiciens du Dessi et les Chevaliers Vakeros. Ils portent un respect partagé aux Herboristes ainsi qu'aux guerrières Telchos. Il est peu probable qu'un Boucanier Chadakine puisse construire une forte amitié avec un Prêtre bien que cela ne soit pas impossible. Les Sages de Lyris recherchent souvent le savoir des Prêtres en échange du leur, et nombre de Charmynfantes ont bénéficié de l'asile des Prêtres d'Ishir. Les artilleurs nains de Bor ont tendance à se moquer d'une certaine manière des Prêtres ayant une attitude extrêmement sérieuse, et les Sorciers Majdars agissent avec les Prêtres de la même manière qu'ils le font avec les Magiciens du Dessi. Aucuns liens ne peuvent être tissés entre les Prêtres et les Sorcières Chadakines, les Cultistes, les Druides de Cener et Guerriers Sombres. Etrangement, les Frères de l'Etoile de Cristal sont souvent mal à l'aise dans leur interaction avec les Prêtres, certainement car les sorts de la confrérie ne peuvent pas défaire les effets des Prières des Prêtres d'Ishir.

Niveau	Bonus de base				Spécial
	Attaque	Vigueur	Réflexes	Volonté	
1	+0	+0	+0	+2	Volonté, Prières des Quatre Visages, Aura de Lune
2	+1	+0	+0	+3	Bénédiction de la déesse: +1
3	+2	+1	+1	+3	Endurance divine
4	+3	+1	+1	+4	Protection des Elus +1
5	+3	+1	+1	+4	Prières des Quatre Visages
6	+4	+2	+2	+5	Bénédiction de la déesse +2
7	+5	+2	+2	+5	Endurance divine
8	+6/+1	+2	+2	+6	Résistance psychique 12, Protection des Elus +2
9	+6/+1	+3	+3	+6	Prière des Quatre Visages
10	+7/+2	+3	+3	+7	Bénédiction de la déesse +3
11	+8/+3	+3	+3	+7	Endurance divine
12	+9/+4	+4	+4	+8	Protection des Elus +3
13	+9/+4	+4	+4	+8	Prières des Quatre Visages
14	+10/+5	+4	+4	+9	Résistance psychique 18, Bénédiction de la déesse +4
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Endurance divine
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Protection des Elus +4
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Châtiment divin
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Protection des fidèles
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Sceau de la Déesse
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Résistance psychique 24, Transfiguration

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux prêtres d'Ishir.

Caractéristiques : Charisme et Constitution sont les deux caractéristiques clefs pour les Prêtres, Charisme car c'est seulement à travers la force de la personnalité que les infidèles peuvent être convertis et les croyants guéris, et Constitution car pour répandre les paroles de la Mère et résister à la menace des servants de Naar, il faut avoir un corps fort et en bonne santé. L'Intelligence et la Sagesse sont de bons seconds choix, alors que la Force et la Dextérité ne nécessitent pas de score qui apporte un bonus.

Dé d'Endurance : d6.

Vitesse de base : 9 mètres.

Richesse de départ : 100 Couronnes d'or.

Compétence de classe

Les compétences de classe du Prêtre d'Ishir (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Artisanat (Alchimie) (Int), Concentration (Con), Connaissance (Histoire) (Int), Connaissance (Nature) (Int), Connaissance (Plans) (Int), Connaissance (Religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Intimidation (Cha), Langue (N/a), Psychologie (Sag) et Soins (Sag).

Point de compétence au 1^{er} niveau : (5 + modificateur Intelligence) x 4

Point de compétence pour chaque niveau supplémentaire : 5 + modificateur Intelligence.

Particularité de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Prêtre d'Ishir.

Armes et armures: Les jeunes Prêtres aventureux apprennent à se servir de toutes les armes de corps à corps à une main ainsi que le maniement des arcs de toutes sortes, à l'exception des arbalètes. Ils sont également formés au port des armures légères et intermédiaires, ainsi qu'au maniement des boucliers.

Aura de Lune (Sur) : Invoquer Ishir pendant une action simple confère au Prêtre une aura argentée qui recouvre son corps entier. Toute créature Mauvaise située à moins de 1,5 mètres du Prêtre subit (1d6 + son modificateur de Charisme) points de dégâts de Sainteté pendant chaque round d'exposition. L'Aura de Lune dure un nombre de rounds égal au niveau de classe du Prêtre + son modificateur de Charisme. L'Aura de Lune ignore toute Réduction des Dégâts. Les créatures des Ténèbres peuvent tenter un jet de Volonté, avec un DD égal à 10 + la moitié du niveau de classe du Prêtre + son modificateur de Charisme, pour résister aux effets de l'Aura de Lune. Toute créature voyant cette Aura de Lune est considérée comme Effrayée tant qu'elle reste dans son rayon d'effet, à moins qu'elle ne bénéficie d'une quelconque résistance à la peur.

Bénédictio de la déesse (Sur) : Un véritable Prêtre peut être reconnu à la puissance de sa foi qui lui donne la capacité d'invoquer des miracles. Chaque fois que le Prêtre gagne cette capacité de classe, le personnage peut, par une brève Prière à Ishir, conférer à une arme de son choix un bonus à l'attaque et aux dégâts comme indiqué dans la table de progression. Faire bénéficier une arme de la Bénédiction de la Déesse nécessite un nombre d'actions complexes égal au bonus conféré, et ce bonus sacré dure un nombre de rounds égal au (niveau du Prêtre/2) + 1. Le prêtre peut utiliser cette capacité de classe un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme + 1, avec un minimum de 2 fois par jour. Les bonus indiqués dans la table de progression ne sont pas cumulatifs: chacun d'eux remplace le précédent. Une arme bénie par Ishir ignore toute réduction des dégâts, et les Rejetons des Ténèbres comme les morts-vivants subissent 1d6 points de dégâts de Sainteté supplémentaires lorsqu'ils sont touchés par une telle arme.

Châtiment divin (Sur) : Au 17^{ème} niveau, le Prêtre, avec une action simple d'attaque, peut brûler ses adversaires à l'aide de son Aura de Lune. Au prix d'une action simple, le Prêtre peut diriger son Aura de Lune vers une unique cible distante de moins de 18 mètres, avec une chance de toucher égale à son bonus de base à l'Attaque + son modificateur de Charisme. Cette attaque ignore toute armure, magique ou non, et les sorts de protection fonctionnent à la moitié de leur efficacité. Les dégâts infligés sont égaux à dix fois les dégâts normaux infligés par la capacité Aura de Lune. Le châtiment divin peut être utilisé pour frapper toutes les créatures Mauvaises dans un rayon de 1,5 mètres et à une distance de 18 mètres du Prêtre d'Ishir. Dans ce cas, les dégâts sont égaux à cinq fois ceux de l'Aura de Lune normale. La capacité de châtiment divin peut être utilisée un nombre de fois par jour égal au modificateur de Charisme du Prêtre + 1, avec un minimum de 2. Le châtiment divin ne peut pas être invoqué plus d'une fois par round.

Endurance divine (Sur) : Chaque fois que le Prêtre gagne cette capacité de classe, son Endurance est augmentée de trois points de manière permanente.

Prières des Quatre Visages (Sur) : Le Prêtre d'Ishir gagne le privilège d'apprendre des invocations d'une remarquable puissance qui lui sont enseignées par les Prêtres vétérans; ces prières qu'il apprend aux niveaux 1, 5, 9 et 13 sont directement liées aux Quatre Visages de la Déesse. Chaque fois que le Prêtre gagne cette capacité de classe, il apprend le premier degré de la Prière de son choix. La connaissance des autres degrés vient automatiquement lorsqu'il progresse dans sa classe, de manière identique à celle utilisée pour les Seigneurs Kaï.

Protection des Elus (Sur) : Par la puissance de sa foi, et parce que la Déesse accorde son aide à tous ceux qui ont besoin de réconfort, le Prêtre a la conviction qu'il fait partie des Elus d'Ishir. Cette croyance est renforcée par la protection divine qu'accorde cette capacité de classe. Chaque fois qu'un Prêtre d'Ishir gagne cette capacité, le personnage peut ajouter le bonus indiqué dans la table de progression à sa Classe d'Armure et à tous ses jets de sauvegarde. Ce bonus est permanent mais n'est pas cumulatif ; chacun d'eux remplace le précédent. La moitié de ce bonus peut être accordé à un nombre de personnes égal au modificateur de Charisme du Prêtre, pour une durée en rounds égale à la moitié du niveau de classe du Prêtre +1 [niveau du Prêtre / 2) +1], avec un minimum de 3 rounds. Le transfert de cette sainte protection à d'autres est une action complexe qui demande un contact physique. La Protection des Elus ne peut être accordée à une personne qu'une seule fois par jour.

Protection des fidèles (Sur) : Lorsque le Prêtre a atteint le niveau 18, il peut étendre l'intégralité de son bonus de Protection des Elus et la moitié de sa Résistance psychique à un nombre de personnes égal au double de son modificateur de Charisme pendant un nombre de rounds égal à son niveau de classe +2. La Protection des fidèles est une action complexe qui nécessite un contact physique. Toute personne ne peut bénéficier de cette capacité de classe qu'une seule fois par jour.

Résistance psychique (Ext) : La faveur d'Ishir est une chose bien tangible pour Ses Prêtres. Ils deviennent extrêmement résistants aux attaques psychiques de par la force de leur foi. Chaque fois qu'un Prêtre gagne cette capacité de classe, il obtient la Résistance aux attaques psychiques indiquée dans la table de progression. Comme pour la Résistance Magique, chaque Attaque Psychique, chaque utilisation de la Discipline Kaï Puissance psychique ou de la Discipline Magnakaï Foudroiement Psychique, ou toute autre attaque similaire devra avoir un résultat de jet de dé supérieur au score de Résistance Psychique du Prêtre pour prendre effet.

Sceau de la Déesse (Sur) : Cette puissante invocation peut avoir deux effets différents.

- Par une prière durant 5 rounds complets, le Prêtre peut conférer à une arme qu'il touche un bonus de Sainteté de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, qui durera un nombre de rounds égal au niveau de classe du Prêtre+2. Cette capacité de classe peut être employée un nombre de fois par jour égal au modificateur de Charisme du Prêtre+1.
- Une fois par mois, le Prêtre peut insuffler à une arme qu'il touche une aura de Sainteté lui conférant un bonus permanent de +3 aux jets d'attaque et de dégâts. Mais cette invocation a un prix élevé : elle diminue les scores de Constitution et de Volonté du Prêtre de 4 points, qui ne peuvent être récupérés qu'au rythme de 1 point par an.

Transfiguration (Sur) : Ce pouvoir ne peut être employé qu'une seule fois par mois. Ses effets sont d'une puissance terrifiante : les capacités Aura de Lune et Châtiment divin du Prêtre voient leur portée et leur zone d'effet quadruplées, le Prêtre gagne un bonus de +2 à toutes ses caractéristiques, de +10 à sa Classe d'Armure et de +30 points d'Endurance. L'Incarnation de la splendeur divine nécessite deux rounds complets de prières pour prendre effet et dure un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de classe du Prêtre + modificateur de Charisme.

Volonté : La force de la foi d'un Prêtre d'Ishir lui assure une résistance mentale hors du commun. En terme de jeu, chaque Prêtre possède une caractéristique supplémentaire nommée Volonté. Cette caractéristique lui permet de ne pas être une cible sans défense durant un combat psychique. Au premier niveau, le score de Volonté est égal au score de Charisme du Prêtre. A chaque niveau supplémentaire, ce score augmente de la valeur du modificateur de Charisme +1, avec un minimum de 1 point. Le Prêtre récupère un nombre de points de Volonté perdus égal à son score de Charisme en 24 heures. S'il tombe à court de points de Volonté, le Prêtre n'est plus capable d'employer aucune des Prières des quatre Visages jusqu'à ce qu'il regagne au moins 1 point de Volonté.

Ex-prêtre d'Ishir : Quelques personnes, du fait d'un manque de foi, ont décidé d'abandonner la voie de la prêtrise. Quand une telle chose se produit, la plupart du temps ils deviennent des adeptes, et ne peuvent plus faire appel aux prières. Mais ils conservent leur protection des Elus, bien qu'ils ne puissent plus la partager, leur force divine et la moitié de leur résistance psychique telles qu'ils les possédaient avant d'interrompre leur carrière de prêtre. Ces aptitudes continuent à apporter leurs bienfaits au personnage car la Déesse Mère continue de veiller sur ses enfants, même s'ils ont cessé de croire. Si un ex-prêtre faisait allégeance à Naar, le personnage perdrait tous les effets positifs de son ancienne classe, sauf ses points d'endurance, son attaque de base, sa volonté et ses

jets de sauvegarde. De plus la déesse maudirait le personnage d'une terrible façon dont les modalités sont laissées au libre choix du meneur du jeu.

Les phases de la lune et leurs prières

Les prêtres d'Ishir n'utilisent pas la magie, ils font des miracles. La force derrière leurs pouvoirs n'est pas l'étude des secrets des arcanes ou la puissance du sang ancestral coulant dans leurs veines. Pour invoquer les pouvoirs de la Déesse de la Lune les seules choses nécessaires sont un esprit d'acier, une autodiscipline stricte et bien sûr une foi absolue. Ces pré-requis peuvent sembler difficile à atteindre mais certaines personnes les trouvent plus accessibles que la magie.

Les Prêtres aînés apprennent aux plus jeunes qu'Ishir montre au monde Quatre Visages, deux pour ses enfants et alliés et deux pour Ses ennemies. Ceux qui ont la foi la plus pure peuvent canaliser les forces de ces Quatre Visages Divins qui affectent de différentes manières la matière et les vivants.

Puisque les prières ne sont pas des actes de magie, ils ne peuvent pas être dissipés. Les Prières sont épuisantes physiquement et mentalement : même si un Prêtre peut invoquer le premier Degré de n'importe quelle Prière à volonté, le second Degré ne peut être invoqué qu'un nombre de fois par jour égal au modificateur de Constitution + 1, avec un minimum de 1. Le troisième Degré ne peut être invoqué qu'un nombre de fois par jour égal au modificateur de Constitution.

Le pouvoir transmis à travers le Prêtre est si puissant qu'il dépasse tout type de Résistance à la Magie ou de Réduction des dégâts, cependant la Déesse ne donne pas systématiquement ses pouvoirs à Ses croyants. Une intervention aussi directe peut briser la trame intime d'Aon, donc chaque fois qu'un Prêtre essaye d'utiliser une Prière, il y a une probabilité d'échec de 45% moins le nombre de rangs que le Prêtre possède dans la compétence Concentration **(1)**. La même probabilité d'échec concerne aussi l'utilisation du Châtiment Divin, la Protection des Elus étendue aux autres, la Protection des Fidèles, le Sceau de la Déesse et la Transfiguration. En cas d'échec, le personnage perd la moitié des points d'Endurance et de Volonté que coûte normalement la prière, ou bien une possibilité d'utilisation pour ce jour de la capacité de classe.

Chaque fois qu'une Prière autorise un jet de sauvegarde son DD est de $10 + (\text{niveau de Prêtre}/2) + \text{modificateur de Charisme du prêtre}$.

Les dégâts effectués par les Prières du premier Degré sont égales à $1d4 + (\text{niveau de Prêtre}/2)$. Le dé passe à $1d6$ pour les prières du second Degré et atteint $1d8$ pour celles du troisième Degré (Ceci s'appelle les dégâts de base des Degrés I, II et III).

Chaque prière a un coût en Endurance et en Volonté égal au double du Degré utilisé. Un Prêtre ne peut pas se retrouver en dessous de 0 en Endurance en faisant appel à une Prière. Si le coût en Endurance d'une prière devait faire descendre le score d'Endurance du prêtre en dessous de 0, la prière échouera systématiquement, et le prêtre tombera inconscient avec 0 point d'Endurance (stable et non mourant).

A moins que cela soit décrit autrement, faire appel à une Prière est une action standard.

Le port de l'armure n'a pas de conséquence sur l'utilisation des Prières.

(1) Note du Traducteur : Cette restriction peut rendre moins intéressante la classe. Au choix du Maître de jeu, cette restriction peut être modifiée (par exemple en considérant que la probabilité d'échec est égale pour les premiers degrés à 45 % - $10 * \text{le nombre de rangs que le Prêtre possède dans la compétence Concentration}$, pour les seconds degrés à 45 % - $5 * \text{le nombre de rangs que le Prêtre possède dans la compétence Concentration}$). Cette restriction peut être aussi supprimée pour les Visages de l'Espoir et de la Gloire.

Un jet de Concentration devrait aussi être effectué pour chaque Degré : DD 15 (Premier Degré), DD 20 (Second Degré), DD 25 (Troisième Degré).

Le Visage de l'Espoir (Lune Croissante)

Le Visage de l'Espoir est montré par Ishir à ceux qui veulent soigner, nourrir et faire croître la nature et les créatures vivantes. Quand le Prêtre apprend le premier Degré de cette Prière il gagne un rang de bonus dans la compétence Soins.

Premier Degré : Croissance des Plantes

Quand un Prêtre récite cette Prière, il augmente la croissance des végétaux dans un rayon de 9 mètres, centré sur lui, les rendant plus vigoureux. N'importe quelle potion utilisant ces plantes a un effet double. Lorsqu'un « 1 » est tiré, le dé peut être relancé une fois.

Second Degré : Soin des Animaux

Cette prière permet de :

- Soigner les pertes d'Endurance d'un animal ou d'une créature magique qui n'est pas liée aux Ténèbres de 1d6 + (niveau de Prêtre/2) points ou (1d8 + (niveau de Prêtre/2) lorsque le dernier Degré de cette Prière est également connu.
- Restaurer un point de caractéristique perdu pour un animal ou une créature magique qui n'est pas liée aux Ténèbres.
- Permettre à un animal ou une créature magique qui n'est pas liée aux Ténèbres de relancer un jet de sauvegarde raté contre les poisons ou les maladies avec un bonus égal à la moitié du jet de sauvegarde adéquat du Prêtre.
- Charmer un animal ou une créature magique qui n'est pas liée aux Ténèbres pour un nombre d'heures égal au niveau de classe du Prêtre. Pendant tout ce temps, le Prêtre peut interagir avec la cible comme s'il avait le degré IV de la discipline Kai Communication Animale et le Degré II de la discipline Magnakai Contrôle Animal. La cible obéira aux ordres du Prêtre uniquement après une réussite à un test de dressage (DD 15 guide moi, DD 20 protège-moi, DD 25 attaque). Même en cas d'échec à ces tests de dressage, les cibles n'attaqueront pas le Prêtre, pendant toute la durée de l'effet. Les animaux et les créatures magiques peuvent effectuer un jet de sauvegarde de Volonté pour résister à l'effet de cette Prière.

Troisième Degré : Purification des corps

Cette prière permet de :

- Soigner les pertes d'Endurance d'un humanoïde non lié aux Ténèbres de 1d8 points + (niveau de Prêtre/2), pour peu que le Prêtre puisse le toucher.
- Restaurer un point de caractéristique perdu pour un humanoïde non lié aux Ténèbres.
- Permettre à un humanoïde non lié aux Ténèbres, et en contact physique avec le Prêtre, de relancer un jet de sauvegarde raté contre les poisons ou les maladies avec un bonus égal à la moitié du jet de sauvegarde adéquat du Prêtre.

Le Visage de la Gloire (Pleine Lune)

C'est ce Visage que la Déesse montre lors des batailles et ses pouvoirs sont souvent parmi les premiers appris par ceux qui ont juré de combattre les Ténèbres. Quand un Prêtre apprend le premier Degré de cette Prière, il gagne un bonus de +1 au jet d'attaque et aux dégâts avec une arme de son choix. Ce bonus permanent n'augmente pas le nombre d'attaques par round que le Prêtre peut effectuer, mais peut se cumuler avec la Bénédiction de la Déesse.

Premier Degré : Splendeur

Cette Prière apporte au Prêtre ou à une cible qu'il touche un bonus en classe d'armure égal à 1/4 du niveau de classe du Prêtre avec un minimum de 1, et ceci pour un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de classe du Prêtre + 1, avec un minimum de 2.

Second Degré : Courroux

Cette prière suit la même règle que le Degré I, mais avec un bonus **qui affecte le bonus de base à l'attaque** de +1 au jet d'attaque. Ce bonus n'augmente pas le nombre d'attaques par round que peut effectuer le Prêtre mais est cumulable avec la Bénédiction de la Déesse.

Troisième Degré : Autorité

Avec cette Prière le prêtre peut donner un ordre simple à un être vivant capable de l'entendre et de le comprendre. L'ordre ne peut pas être autodestructeur ou causer des dommages aux alliés de la victime. La cible peut résister à cette Prière en réussissant un jet de sauvegarde de Volonté.

Le Visage du Désespoir (Lune Décroissante)

C'est le premier Visage que la Déesse montre à ses ennemis dans le but de les effrayer. Quand le Prêtre apprend le premier Degré de cette prière il gagne un bonus de +1 en Intimidation.

Premier Degré : Terreur

Si la cible de cette Prière échoue un jet de sauvegarde de Volonté, il est apeuré (-2 aux chances de toucher, jet de compétence et de sauvegarde) pour un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de classe du Prêtre +1, avec un minimum de 2. La cible doit être à 9 mètres au plus du Prêtre. Au Degré II, la cible est tremblante (perte du bonus de Dex sur la CA, ne peut agir, les ennemis bénéficient d'un bonus de +2 pour le toucher) et peut être à 18 mètres au plus du Prêtre. Au Degré III la cible est paniquée (-2 aux jets de sauvegardes, doit fuir, 50% de chance de lâcher les objets tenus dans les mains) et peut être à 27 mètres au plus du Prêtre.

Second Degré : Dissipation de la magie

Avec cette Prière le Prêtre peut créer une zone circulaire d'1m50 de diamètre centrée sur lui-même. Dans cette zone, la magie devient difficile à activer. Pour chaque sort à activer ou actif dans la zone, le lanceur de sorts doit effectuer un test de Résistance Magique égal à la Résistance psychique du Prêtre (s'il en possède un, sinon le Prêtre ne peut pas faire appel à cette Prière). Si le test a échoué, le sort est dissipé. La durée de cette Prière est égale à (1/4 du niveau du Prêtre + 1) rounds, avec un minimum de 1 round.

Troisième Degré : Annihilation

La cible de cette Prière doit être à 9 mètres de distance au plus du Prêtre. Si la cible échoue un jet de sauvegarde de Volonté, la cible perd 1d4+2 niveaux.

Le Visage de la Mort (Nouvelle Lune)

Ce Visage d'Ishir est le plus effrayant, et la déesse ne le montre qu'à ceux qu'elle veut détruire. Quand le Prêtre apprend le premier Degré de cette Prière les dégâts de l'Aura de Lune sont augmentés d'1d4 points.

Premier Degré : Pourrissement (ou Peste du Désert)

Avec cette Prière le Prêtre inflige 1d4 points + niveau de Prêtre/2 de dommages à toutes les plantes et objets qu'il touche (c'est une attaque de contact qui ignore les bonus d'armure). Au Degré II les dégâts sont de 1d6 + niveau de Prêtre/2, et le Prêtre peut attaquer des cibles à une distance de 9 mètres au plus. Au Degré III, les dommages sont de 1d8 + niveau de Prêtre/2, et la portée maximum est de 18 mètres. Le Pourrissement ignore la Dureté des matériaux. Les cibles peuvent tenter un jet de sauvegarde de vigueur pour éviter le Pourrissement.

Second Degré : Affaiblissement

Avec cette Prière, le Prêtre peut atteindre des êtres vivants selon les mêmes règles que pour Pourrissement.

Troisième Degré : Jugement Divin

Peut-être la plus impressionnante des prières, elle permet au Prêtre d'infliger des blessures aggravées chaque fois qu'il blesse des créatures alliées aux Ténèbres. La durée de cette Prière est égale à la moitié du niveau de classe du Prêtre +1. Pour éviter d'être immédiatement tuées, les cibles doivent réussir un jet de sauvegarde de Vigueur avec un DD égal aux dégâts effectués par le Prêtre.

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net