

Manuel du paladin de Braav'

- Tu ne frapperas point le type qui ne t'a rien fait - Tu pourchasseras le mal même dans l'obscurité -
 - Tu iras là où se trouve les démons - Tu n'auras jamais les dents sales - Tu seras bien peigné -
 - Tu resteras pur même si la tentation est grande - Tu ne tripoteras point la copine des autres -
 - Tu riras au nez des orques, des gobelins et des peaux-vertes en général - Tu ne jouiras point -
 - Tu ne laisseras point le mensonge sortir de ta bouche - Tu ne saliras point le Verbe -
- Tu respecteras les lois des hommes et tu les feras respecter - Tu flatteras l'encolure de l'animal -
 - Tu assisteras ton prochain, même dans la déveine et même s'il est moche -
 - Tu ne fuiras point le danger - Tu conserveras tes reliques au péril de ta vie -
 - Braav' sera derrière toi si tu es devant lui -



Défendre la justice et la paix
Et tous ces machins

Les paladins de Braav'

Braav' est le dieu loyal-bon de la gentillesse, de la défense des opprimés, du bien et de la bonne action. Il est l'ennemi juré de tout ce qui est démoniaque, vilain, méchant et chaotique. Il s'oppose aux dieux Khornettoh, Vaarb, Tzinntch et Niourgl. Dans une moindre mesure, il s'oppose à tout ce qui n'est pas juste et bon. En définitive, on le désigne souvent comme « dieu des paladins », aussi il n'y a pas de prêtres de Braav', mais seulement des paladins plus ou moins gradés.

Avantages :

- Bonus de PR (PR magique/mystique) de +2 contre les morts-vivants et démons, nécromants et invocateurs, que ce soit contre leurs attaques physiques ou leurs sorts et invocations
- Résistance Magie +2 contre les sorts de nécromanciens et sorciers de Tzinntch ainsi que les prodiges de Khornettoh, Vaarb et Niourgl
- Bonus COU/AT/PRD+2 contre les morts-vivants et démons, nécromanciens, invocateurs, ainsi que contre les adeptes et créatures de Tzinntch, Khornettoh, Vaarb et Niourgl
- Bonus AT/PRD+1 contre les orques, gobelins, nongroks et trolls
- Immunité contre les sorts mentaux (équivalent « Tête vide »)
- Abattement fiscal de 20% sur les taxes C.D.D. liées à la destruction d'un nécromant, invocateur, adepte ou cultiste d'un dieu hostile
- Aucune restriction d'armure (restriction d'origine)

Obligations :

- Obligation de commettre au moins trois bonnes actions par jour, y compris par la force
- Obligation de rechercher (de bonne foi et avec de la bonne volonté) les monstres et les démons considérés comme « proches » pour les tuer rapidement
- Le paladin DOIT être en possession d'une relique de Braav' pour être en mesure d'utiliser les prodiges, sans quoi il ne sera qu'un aspirant paladin

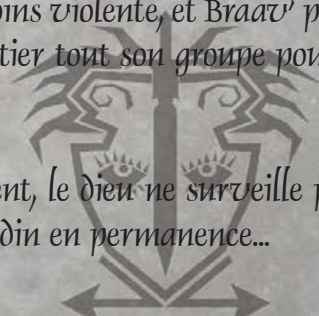
Restrictions :

- Interdiction de consommer des relations sexuelles avec quelque entité que ce soit
- Interdiction de mentir
- Interdiction de dire des gros mots
- Interdiction de fuir si le rapport de force est de moins de 3 contre 1
- Interdiction de paraître en public décoiffé, ou avec les dents sales
- Interdiction de violer les lois
- Interdiction de s'en prendre à un représentant de la loi, sauf si la corruption de ce dernier a été prouvée

Le Paladin de Braav' doit se montrer intègre à chaque instant, car bien que d'un naturel gentil, Braav' est un dieu très à l'écoute de ses adeptes et qui ne pardonne aucun faux pas. Il est donc illusoire d'espérer lui faire un « coup en douce » et s'en tirer à bon compte.

Dans la plupart des cas, manquer aux commandements de Braav' expose le paladin à une disparition temporaire de ses pouvoirs (incluant les bonus). Dans des cas plus extrêmes, celui-ci pourra être foudroyé de façon plus ou moins violente, et Braav' pourra même aller jusqu'à châtier tout son groupe pour « montrer l'exemple ».

Fort heureusement, le dieu ne surveille pas les compagnons du paladin en permanence...



Apposition des pieds

Le paladin de Braatv peut soigner des plaies de moindre importance et rendre son énergie vitale à un bénéficiaire de son choix, sous réserve qu'il s'agisse d'une créature humanoïde.

Pour cela, le pratiquant doit utiliser ses pieds nus et propres, s'asseoir et transmettre son énergie sur la poitrine nue de la personne à soigner, laquelle s'allongera au-dessous. Ce n'est pas toujours très pratique, mais c'est ainsi que Braatv transmet ses bienfaits depuis l'aube des temps.

Usages :

- Soigner les blessures sans gravité
- Récupérer un certain nombre de PV
- Sur créature humanoïde uniquement
- Le paladin ne peut se soigner lui-même !

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes



Coût : variable

- 1 PA du paladin est converti en 2 PV pour la cible
- Maximum : 1D6 par niveau
- Tirez 1D6 pour chaque niveau et faites le total

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5

Restrictions :

- Pas plus d'une fois par jour par cible, sauf si cette dernière est affiliée à Braatv

Bénéfices :

- Récupération de PV pour la cible



Portée : contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner



Prière :

- Les psaumes guérisseurs de Braatv prononcés en moriaque de l'est

Notes diverses :

Le paladin doit s'isoler avec la personne à soigner, ou du moins bénéficier d'un calme absolu.

Ensuite, il doit se laver les pieds à l'eau claire (afin de les purifier), les essuyer puis les appliquer sur la poitrine de la personne à soigner. Celle-ci doit enlever ses vêtements sur toute la partie supérieure du corps.

Ce prodige ne peut réparer les fractures ou régler les problèmes liés à des blessures graves.

En cas d'échec critique, la cible subit 1D6 dégâts.

En cas de réussite critique, la dépense en PA est diminuée de moitié.



Force de Braav'

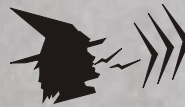
Le paladin utilise son énergie karmique pour ajouter des dégâts à un coup porté par son arme, lorsqu'il combat au corps à corps, à l'arme contondante ou tranchante.

C'est le prodige de base de ce combattant et cette technique le suivra tout au long de sa carrière, avec une augmentation progressive de l'effet.

Le coup s'accompagne d'un bonus à l'attaque, ce qui permet d'augmenter les chances de toucher.

Usages :

- Bonus mystique ajouté à une attaque physique
- Ne fonctionne qu'au corps-à-corps, avec une arme
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Bonus variable, dépendant du niveau



Prière :

- Hurlez simplement « Braav' ! »



Temps de prière : 1 assaut



Coût : 2 PA

Épreuve : AT+2

- Ajouter 2 au score AT pour cette attaque
- Si l'attaque échoue, 2 PA sont perdus



Dégâts : arme +bonus

- Ajouter des points de dégâts aux P.I. de l'arme
- Bonus dépendant du niveau :

Niveaux 1 à 2 : +3

Niveaux 3 à 4 : +4

Niveaux 5 à 8 : +5

Niveaux 8 et supérieurs : +6

Restrictions :

- Non cumulable avec un coup spécial



Portée : contact

- Le paladin doit être au corps à corps

Notes diverses :

Les dégâts causés par cette attaque sont comptés entièrement comme des dégâts magiques.

Avec un temps de prière très court, le paladin peut frapper ainsi à chaque assaut, tant qu'il dispose d'énergie karmique.

En cas d'attaque critique, résolvez l'attaque de manière standard et ajoutez le bonus mystique.

En cas de maladresse à l'attaque, résolvez normalement la maladresse de combat, et les PA seront perdus. Le bonus ne s'appliquera pas.



Flambeau de Braav'

Pour dissiper l'obscurité et voir plus loin sans utiliser une torche encombrante, le paladin peut bénir son arme afin qu'elle produise de la lumière.

Il projette ainsi un halo blanc qui n'éclaire pas bien loin, mais au fur et à mesure de sa progression deviendra vite la lumière qui brille dans les ténèbres les plus reculées.

Usages :

- Éclairer une zone autour du paladin
- Dépense d'énergie karmique limitée
- Portée augmentée à chaque prise de niveau



Temps de prière : 2 secondes

Durée du prodige : variable

- Le prêtre peut alimenter le prodige en PA aussi longtemps qu'il le désire



Coût : 2 PA (variable)

- Le prodige de base coûte 2 PA
- Pour garder la lumière, ajouter 1 PA / heure

Épreuve : Non

- Il est très facile d'obtenir cet effet



Portée : variable

- Portée de base : 2 m
- Ajouter 3 m par niveau du paladin
- Au niveau 1 : 5 m
- Au niveau 2 : 8 m
- Au niveau 3 : 11 m
- Au niveau 4 : 14 m (etc.)



Prière :

- Habituellement « Azul al Braav' ! »

Notes diverses :

Le flambeau de Braav', à haut niveau, peut éblouir les ennemis aussi bien que les alliés. Cependant, le paladin peut faire varier son intensité et décider de n'éclairer qu'à courte portée.

La dépense en PA est toujours la même, quel que soit le niveau d'éclairage.

Notez que ce prodige nécessite d'avoir au moins une arme en main... Et qu'on ne peut pas la ranger au fourreau sans éteindre la lumière.



Dissipation du mal

Le paladin a le pouvoir de dissiper une magie mauvaise, néfaste, ou émanant d'un dieu hostile, une fois par jour en faisant appel directement à Braatv'. Souvent, cela fonctionne, mais d'autre fois c'est plus délicat, la magie est trop complexe pour être dissipée.

La puissance de la dissipation dépend bien sûr du niveau du paladin.

Usages :

- Dissiper un sort, un enchantement, une malédiction ou un prodige d'un dieu hostile
- Le sort/prodige doit être ouvertement maléfique
- Ne peut dissiper une malédiction volontaire

XXXXXX

Temps de prière : 4 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps

Durée du prodige : immédiat



Coût : 1D6+2 PA

- Ce prodige consomme une quantité aléatoire de PA

Épreuve : MagiePsy+2

Restrictions :

- Ne fonctionne qu'une fois par jour
- Le sort, l'enchantement ou la malédiction à dissiper doit être au maximum trois niveaux au-dessus du niveau du Paladin

Bénéfices :

- La magie mauvaise est complètement levée et ses effets sont annulés



Portée : jusqu'à 10 mètres

- La portée se vent face au paladin

Aire d'effet : zone de 10 mètres

- Peut également lever une malédiction sur une zone



Prière :

- Habituellement, « Ah meh-ia Braatv' ! »

Notes diverses :

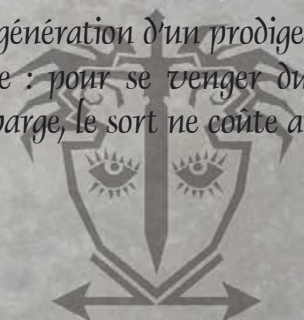
C'est un pouvoir bien connu des paladins de Braatv' et qui fait partie des plus redoutés par les agents du mal. En effet, il est assez facile d'obtenir cet effet car Braatv' se laisse convaincre aisément de donner une partie de son pouvoir divin pour lutter contre la magie mauvaise ou l'influence d'un dieu pervers.

Il est à noter que ce prodige ne peut lever les malédictions subies volontairement par des cibles : celles-ci devront être combattues autrement. Le prodige ne peut pas non plus révoquer des créatures.

Les malédictions faciles à lever sont celles qui sont temporaires. Dans un cas de magie mauvaise permanente, vous devrez lancer 1D6 : sur un résultat de 4-5-6 seulement, le prodige pourra fonctionner. Que Braatv' soit avec vous !

Échec critique : génération d'un prodige entropique

Réussite critique : pour se venger du mal, Braatv' prend tout en charge, le sort ne coûte aucun PA



Aura brillante

Le paladin en appelle à Braatv' pour lui donner l'apparence d'un chevalier de lumière.

Alors cela reste de la simple lumière, mais elle est assez forte et du coup va handicaper quiconque essaie de s'en prendre au paladin, avec des attaques physiques ou des projectiles. Ils verront mal et flou et auront l'impression de combattre un flambeau mouvant.

Usages :

- Handicap pour tous ceux qui s'en prennent au paladin avec des attaques physiques
- Pas de résistance possible
- Sans effet contre les créatures aveugles
- Sans effet contre les créatures de feu ou de lumière
- Sans effet contre les mages ou prêtres à distance



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps

Durée du prodige : 1 combat

- Le prodige est actif tant qu'il reste un ennemi valide dans le combat actuel



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Effets : malus

- Ennemis au corps-à-corps : AT/PRD-2
- Ennemis à distance : AD-2



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Les ennemis visant le paladin sont handicapés par la lumière jusqu'à cette distance



Prière :

- Habituellement, « l'a zol brilag ! »

Notes diverses :

Seuls les ennemis s'attaquant directement au paladin vont souffrir du malus : s'ils s'en prennent à quelqu'un d'autre, il leur suffira de tourner la tête pour échapper à l'effet du prodige.

Un allié peut bénéficier de la protection « attaque à distance » en se plaçant derrière le paladin s'il est pris pour cible, obligeant donc l'ennemi à viser en direction du paladin brillant !

Échec critique : mauvais dosage, la lumière est trop intense et brûle le paladin lui-même, infligeant 10 points de dégâts directs - elle brûle également tous ceux qui sont au contact du paladin, alliés comme ennemis, puis disparaît au bout de 4 secondes

Réussite critique : la lumière émanant du paladin est si forte que tout le monde dans une zone de 15 mètres (sauf le paladin) subit des malus de -4 à toutes ses épreuves



Glaive de Braav'

Une attaque directe du dieu Braav' contre une cible désignée par le paladin.

Ce glaive mystique traverse la cible de part en part et lui laisse l'impression d'avoir été puni pour tous ses crimes. En quelque sorte, c'est assez vrai !

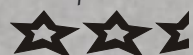
Usages :

- Dégâts magiques sur une cible
- Attaque à distance pour le paladin
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure de la cible



Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Tester la résistance magique seulement si la cible n'est pas un être maléfisant



Dégâts : variables

Niveaux 2 : 1D6+3

Niveaux 3 à 4 : 1D6+4

Niveaux 5 à 8 : 1D6+6

Niveaux 8 et supérieurs : 2D6+4

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- BONUS : +2 contre les démons et morts-vivants
- Ignore le score PR naturel de la cible



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Visée par le dieu, la cible peut être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- En général on crie « Sois puni, vilain ! »
- Désignez la cible de votre arme, et tâchez de froncer les sourcils

Notes diverses :

Les dégâts produits par le glaive de Braav' sont assez conséquents et auront tendance à attirer l'attention de la cible sur le paladin.

Échec critique : l'allié du paladin ayant le plus récemment commis un acte répréhensible sera pris pour cible à la place de l'ennemi (en cas de doute, tirer l'allié au dé)

Réussite critique : super-glaive, ajouter +4 aux dégâts



Pénitence

Le dieu Braatv force une cible d'intelligence moindre à se poser des questions sur tous les actes malveillants commis au cours de sa vie et aux conséquences de ces derniers.

Si elle ne résiste pas au prodige, la victime aura différentes façons de réagir à cela.

Usages :

- Retourner un ennemi du côté du bien
- Distraindre ou éloigner une cible
- Ne fonctionne pas sur les animaux, créatures magiques, élémentaires, esprits et morts-vivants



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps

Durée du prodige :

- 5 minutes par niveau du paladin



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy-2

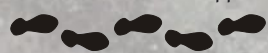
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Restrictions :

- Cible : INT 10 ou moins

Effets : sur 1D6

- 1 : horrifiée, la cible se suicide
- 2-3-4 : la cible panique et s'enfuit
- 5-6 : la cible offre son aide au paladin



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Visée par le dieu, la cible peut être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- Habituellement on dit quelque chose qui ressemble à une accusation, « Tu ne peux échapper à Braatv ! »
- Désignez la cible avec fermeté

Notes diverses :

Ce prodige ne fonctionne que sur les cibles qu'on pourrait qualifier de « bêtes et méchantes », pas sur les gens qui ont déjà mûrement réfléchi à leur condition de vilain. Vous pouvez désigner ainsi des humains bas du front, mais aussi des orques et autres humanoïdes verdâtres.

Une fois l'effet du prodige dissipé, la cible retrouvera son comportement normal.

Échec critique : l'allié du paladin le plus proche subit les effets du prodige

Réussite critique : pas de test de résistance magique



Réparation d'injustice

Ce prodige de Braatz' permet au paladin de réduire une fracture en quelques minutes, que ce soit pour lui ou pour un allié.

À la fin d'un rituel assez court, la lumière bienfaisante de Braatz' enveloppe la blessure, et tout rentre dans l'ordre ! C'est assez pratique lorsqu'on se trouve loin d'un village ou d'un guérisseur.

Usages :

- Réparer une fracture
- Disparition des malus de fracture
- Ne rend aucun PV

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du prodige :

- Effet permanent



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'argent
- 1 dose d'huile standard



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Effets :

- Le membre visé retrouve sa mobilité, sa force et sa structure

Restrictions :

- Ne fonctionne que sur les cibles vivantes, non magiques



Portée : contact

- Le paladin doit se trouver au contact de la cible



Prière :

- Des psaumes de Braatz' en vontorzien supérieur

Notes diverses :

Pour mener à bien ce rituel très simple, le paladin doit se trouver au calme avec la cible à soigner. Il va préparer une onction avec l'huile et la poudre d'argent. Le membre à réparer sera huilé pendant la durée de la prière, au terme de laquelle une lueur devrait se manifester, envelopper le membre et ressouder les os. Le patient n'aura plus de douleur liée à ce membre et pourra s'en servir, mais il n'en retrouvera pas son énergie vitale pour autant.

Échec critique : vous agacez Braatz' et celui-ci fait n'importe quoi. Du coup, vous blessez la cible, qui perd 5 PV, et la fracture est toujours là

Réussite critique : le prodige est majoritairement pris en charge par Braatz' et ne vous coûtera que 2 PA



Critique de Braav'

Le paladin en appelle à Braav' lui-même pour réussir un coup critique. Cette prière décisive demande beaucoup de la part du paladin et elle est à réserver pour les cas désespérés, car il en ressortira vidé de toute son énergie karmique.

Usages :

- Réussite automatique d'un coup critique
- au corps-à-corps uniquement



Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin perdra cet assaut à préparer son coup



Coût : MAX PA

- Consomme la totalité des PA restant au paladin
- Le capital de PA doit être au moins à 50% de son maximum à ce moment

Épreuve : non

- Le paladin porte automatiquement un coup critique sur une cible au contact

Effets :

- Tirez un critique dans la table (selon arme)
- Ignorez les résultats de 1 à 4 au D20 (relancez)
- Appliquez les effets du critique

Restrictions :

- Le paladin doit être debout, non entravé et équipé d'une arme tranchante ou contondante



Portée : contact

- Le paladin doit être au corps-à-corps



Prière :

- Habituellement, « Akliða Braav' ! »

Notes diverses :

Généralement utilisée comme le « dernier recours face au grand méchant », la prière du critique de Braav' a laissé de nombreux souvenirs héroïques à ses paladins au cours de l'histoire.

À l'issue du combat, le paladin se retrouvera vidé de toute son énergie. Il est même possible qu'il s'évanouisse à ce moment, victime d'un malaise.

Le coup critique de Braav' est donc toujours réussi, mais ses conséquences peuvent être diverses, et parfois décevantes si la chance n'est pas du côté du héros...



Chasse-ténèbres

L'une des aptitudes les plus connues des paladins. Cette lumière vive émanant du héros repousse les morts-vivants basiques et les démons mineurs, tout en leur causant de graves dommages.

Une fois hors de portée de la lumière, ils cessent d'être inquiétés mais refuseront de s'approcher de nouveau tant que la lumière peut les blesser. C'est idéal pour gagner du temps ou s'enfuir, ou si vous êtes aux prises avec un contingent de zombies.

Usages :

- Défensif et offensif à la fois
- Ignore totalement l'armure (PR)
- Efficace contre : zombies, squelettes, momies
- Efficace contre les démons mineurs



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps

Durée du prodige : voir coût

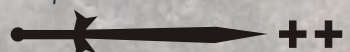
- Le prodige peut être maintenu tant qu'il est alimenté en énergie karmique



Coût : 2 PA/assaut

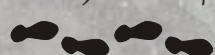
Épreuve : MagiePsy

- L'épreuve n'est passée qu'une fois
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 1D/assaut/cible

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore l'armure du mort-vivant
- Un jet de dé par assaut pour chaque cible à portée



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée calculée depuis le paladin, et dans toutes les directions
- La lumière ne traverse pas les obstacles
- Les cibles se déplacent rapidement afin d'être hors de portée



Prière :

- Répétez en boucle « Je chasse les ténèbres avec Braav' ! »

Notes diverses :

Quand le paladin parvient à générer cette lumière, tous les morts-vivants de base pris dans l'aire d'effet n'ont qu'une envie : prendre la fuite. Ils s'éloigneront tant que la lumière perdure.

Ce prodige n'est pas efficace sur les lichs, sorciers-momies et autres morts-vivants de grande puissance.

Le chasse-ténèbres n'est efficace que s'il est lancé dans l'obscurité ou dans une zone sombre. Il est évident qu'il n'aura pas le même impact en plein soleil contre des momies. Dans ce cas, les dégâts sont réduits de moitié.

En cas d'échec critique, tirez une calamité car Braav' sera fâché.

Si c'est une réussite critique, les dégâts sont doublés.



Salvation de Braav'

En concentrant ses pouvoirs et en appelant à lui le pouvoir de Braav' (s'il a été gentil et qu'il a bien fait son travail), le paladin peut rendre à quelqu'un ou à lui-même la totalité de ses points de vie tout en guérissant les blessures.

Le prodige n'est cependant pas assez puissant pour soigner les blessures très graves, comme la perte d'un membre ou d'un organe.

Usages :

- Récupérer l'ensemble des PV, éviter les infections
- Pour le paladin ou ses alliés

XXXXXX

Durée du prodige : 15 minutes

- Pendant cette durée, le paladin reste au chevet du malade pour se concentrer, ou bien il se concentre sur lui-même

☆☆☆☆☆

Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Récupération des tous les PV
- Soigne les blessures et stoppe le saignement

Restrictions :

- Pas plus d'un prodige de ce type par jour et par cible (sans quoi Braav' risque de se fâcher)

Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact pour soigner



Prière :

- Répétez les psaumes de la salvation, en vous concentrant et sans bafouiller

Détails du prodige :

Le paladin doit se trouver au calme et ne pas être en situation de stress ou de combat.

Notes diverses :

Ce prodige peut réparer les fractures ou régler les problèmes liés à des blessures graves, mais il ne recollera pas les membres tranchés.

Il n'est pas bon d'essayer plus d'une fois par jour ce prodige sur une cible, car il y a des chances pour que Braav' se fâche en constatant que la personne se met en danger volontairement.

En cas d'échec critique, le paladin agace Braav', et ce dernier décide de lui ôter ses faveurs pour 1D6 jours (plus d'accès aux prodiges).

En cas de réussite critique, la dépense en PA est diminuée de moitié.



Résistance des Vaillants

Voici un bon exemple de protection utilisable en combat contre des mages ou des créatures douées de pouvoirs : il donne un bonus à la résistance magique pour l'ensemble du groupe et/ou pour les amis du paladin, pour peu que ceux-ci ne soient pas trop éloignés de lui. C'est un fléau pour les mages et prêtres adeptes de malédictions.

Usages :

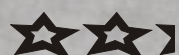
- Augmenter la résistance à la magie du groupe
- Durée moyenne, peut être lancé à l'avance
- La portée augmente avec les niveaux



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps

Durée du prodige : 5 minutes



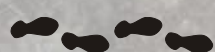
Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Résistance Magie +3 pour tout allié dans la zone



Aire d'effet : variable

- Portée de base : 5 mètres
- Ajouter un mètre par niveau du prêtre
- Au niveau 3 : 8 mètres
- Au niveau 4 : 9 mètres, etc.
- Le prêtre est toujours inclus dans la zone



Prière :

- « Algo tou-nah Braat' ! »
- À prononcer avec un air sérieux
- Peut être lancée silencieusement

Notes diverses :

Il est entendu que le bonus à la résistance à la magie n'atténue pas les dégâts causés par les projectiles magiques (rayons, boules ignites et autres jets de lave), qui eux deviennent d'authentiques armes une fois sortis du bâton du mage. Pour ceux-ci il est nécessaire de bénéficier d'armure ou d'une protection magique contre les projectiles.

Mais c'est déjà bien utile de pouvoir résister à certains sortilèges incapacitants ou à diverses malédictions.

En cas d'échec critique, le prodige aura l'effet inverse et la protection sera diminuée de 3.

Si la réussite du prodige est critique, la durée sera doublée.



Divine réprimande

Le paladin peut s'assurer la protection de Braatz' et ainsi renvoyer une partie des dégâts qu'il subit vers ses ennemis, à titre de vengeance personnelle. C'est un peu le prodige de la dernière chance, car le paladin y laissera tout ce qui lui reste de points astraux.

Usages :

- Infliger automatiquement des dégâts en retour
- Fonctionne pour le paladin uniquement
- Dégâts mystiques touchant n'importe quelle cible
- Renvoie tous types de dégâts



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin perdra ces assauts en attaque/parade
- Si le héros perd connaissance, le prodige prend fin

Durée du prodige : 1 combat

- La réprimande est effective jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : MAX PA

- Consomme la totalité des PA restant au paladin
- Le capital de PA doit être au moins à 50% de son maximum à ce moment

Épreuve : MagiePsy

Dégâts : variables

- Chaque fois que le paladin est touché, 50% de ces dégâts sont infligés également à la créature ou à la personne qui les a causés
- Les dégâts comptés sont uniquement ceux qui sont retranchés des PV
- Ces dégâts ignorent totalement l'armure de l'ennemi



Portée : sans limite

- Les dégâts peuvent venir d'aussi loin que possible, la réprimande sera effective



Prière :

- Habituellement, « El voolah Braatz' ! »
- Répétez-le à chaque assaut

Notes diverses :

Les ennemis ne peuvent rien tenter pour contrer ces dégâts, qui se présentent sous la forme d'éclairs blancs infligeant des brûlures mystiques à l'intérieur même de la cible. Aucune protection ne sera comptée pour eux.

Les monstres, brigands, créatures et autres ennemis, s'ils sont touchés plusieurs fois par cette réprimande, devront faire face à une épreuve de courage, et en cas d'échec quitteront le combat pour éviter qu'ils ne se tuent eux-mêmes. Il peuvent également, dans certains cas, être assez intelligents pour arrêter de taper.

En cas d'échec critique, le paladin devra tirer une calamité dans la table Mankdebol.

Si c'est une réussite critique, Braatz' sera très énervé et 100% des dégâts seront retournés contre l'ennemi



Sanctuaire de Braav'

Un prodige à réserver pour les grandes occasions... Car il est très coûteux en énergie karmique. Le paladin appelle à lui le pouvoir de Braav' pour le protéger pendant la bataille. Celui-ci est alors invulnérable à toutes les attaques physiques (armes, blessures animales, mâchoires de monstres, pièges et autres turpitudes). En revanche il reste sensible aux sorts, au feu et aux attaques mystiques. Le prodige ne reste pas actif bien longtemps, mais cela suffit bien souvent à faire la différence... entre la vie et la mort.

Usages :

- Armure totale contre les attaques physiques
- Ne protège pas des sorts ou des éléments
- Durée moyenne



Temps de prière : 2 assauts

- Le paladin peut combattre en même temps

Durée du prodige : 8 assauts



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices : Armure totale

- Protège des attaques tranchantes et contondantes
- Protège des pièges et projectiles non magiques



Portée : Contact

- Le paladin doit lancer le prodige sur lui-même



Prière :

- « Braav', al'ka doom-ih ! »

Notes diverses :

Ce prodige permet au paladin d'être immunisé aux coups pendant quelques instants. Il peut en profiter pour affronter des ennemis difficiles ou tenter un passage en force dans un environnement hostile.

En cas d'échec critique, le paladin génère un prodige entropique et tant pis pour lui.

En cas de réussite critique, le prodige ne coûte que la moitié des PA.



Météore de Braav'

Parfois il est bon de déclencher un peu la puissance de son dieu. Dans le cas présent, Braav' balance un petit météore explosif sur une cible méchante désignée par le paladin. La cible subit de lourds dommages ainsi qu'une mise au sol, et toutes les cibles autour sont également touchées.

Mais attention, il faut être convaincant...

Usages :

- Dégâts lourds sur une cible
- Dégâts sur zone d'effet
- En extérieur uniquement
- Peut toucher n'importe quelle cible mauvaise
- Peut provoquer une mise au sol



Temps de prière : 3 assauts

- Pendant la prière, le paladin ne pourra combattre

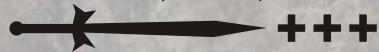


Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-3

Effets :

- Mise au sol de la cible principale (sauf créature massive/grande/monstre)
- Mise au sol des cibles dans la zone (sauf épreuve de FO réussie)
- 3 assauts perdus pour chaque cible au sol



Dégâts : variables

- 3D+6 pour la cible principale (contondant/feu)
- 1D+5 pour les cibles dans la zone (contondant/feu)
- Ne comptez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Distance depuis le paladin jusqu'à la cible

Aire d'effet : 4 mètres

- Zone circulaire de 4 mètres autour de la cible principale



Prière :

- Hurlez simplement «Mul-tulaar al Braav' !»
- Désignez la cible de votre arme

Notes diverses :

C'est assez impressionnant à voir, un météore qui arrive du ciel sur quelqu'un. En général, les cibles touchées pourront avoir à réussir une épreuve de courage juste après...

Braav' pourra refuser d'accorder le prodige si la cible désignée par le paladin ne lui semble pas être quelqu'un de mauvais, quelqu'un méritant un tel châtiment. En général, les animaux sont considérés comme innocents car obéissant seulement à leur instinct.

Échec critique : Braav' est agacé et lâche une tempête de météores sur toute la zone : les alliés aussi bien que les ennemis en vue subissent tous des dégâts pour 1D+8

Réussite critique : le météore tue la cible principale sur le coup



Châtiment de Braav'

Une attaque directe du dieu Braav' contre une cible désignée par le paladin. Cette lance mystique traverse la cible à la manière d'un trait de foudre et brûle ses organes internes.
Les cibles les plus faibles mourront sur le coup.

Usages :

- Dégâts magiques sur une cible
- Attaque à distance pour le paladin
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure de la cible



Temps de prière : 1 assaut

- Le paladin ne peut pas combattre en même temps



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Tester la résistance magique seulement si la cible n'est pas un être maléfisant



Dégâts : 3D6+5

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- BONUS : +2 contre les démons et morts-vivants
- Ignore le score PR naturel de la cible



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Visée par le dieu, la cible peut être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- Prodige moderne, criez « Châtiment de Braav' ! »
- Désignez la cible de votre arme avec une expression fâchée

Notes diverses :

Les dégâts produits par ce châtiment sont assez conséquents et auront tendance à attirer l'attention de la cible sur le paladin.

Échec critique : l'allié du paladin ayant le plus récemment commis un acte répréhensible sera pris pour cible à la place de l'ennemi (en cas de doute, tirer l'allié au dé)

Réussite critique : Braav' est déchaîné, la cible est tuée sur le coup



Esprit du champion

Grâce à ce prodige, le paladin appelle à ses côtés un esprit combattant qui se révélera être en fait un double de lui-même ! Cet esprit ne peut pas être touché par des armes ou des dégâts physiques conventionnels, en revanche il est très sensible au feu. C'est un prodige extrêmement coûteux en énergie karmique mais il peut sauver la vie du paladin ou celle d'un allié...

Usages :

- Assistance en combat ou en aventure
- Caractéristiques de l'esprit basées sur celles du paladin



Temps de prière : 3 assauts

- Pendant cette durée le paladin ne peut combattre

Durée du prodige : 2 minutes

- Le temps de présence de l'esprit est assez limité



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Effets : invocation

- Apparition d'un double translucide du paladin
- Voir notes diverses pour les détails



Portée : jusqu'à 5 mètres

- Le double apparaîtra toujours proche du paladin



Prière :

- Répétez trois fois « Daloub al mezig' ! »

Notes diverses :

L'esprit du paladin peut combattre et interagir avec des objets. En revanche, il ne saura pas faire ce que le paladin ne sait pas faire (comme par exemple, voler ou jongler avec des poulpes vivants).

Il ne peut pas passer pour le paladin lui-même, étant donné qu'on peut voir à travers lui. Il ne peut pas parler. Bien que semi-immatériel, il peut lui-même frapper normalement les ennemis.

Les caractéristiques générales de l'esprit sont identiques à celles du paladin, mais avec les différences suivantes :

- Les dégâts physiques standards sont sans effet sur lui
- Le feu lui cause des dégâts doublés

Échec critique : le paladin invoque un double maléfique de lui-même qui commence à attaquer son groupe !

Réussite critique : la dépense en PA est divisée par deux



Omniscience de Braav'

Ce prodige permet au paladin de connaître les détails d'une malédiction, d'un enchantement, d'une bénédiction ou de toute autre discipline magique ou mystique ayant été pratiquée par quelqu'un d'autre que lui.

Il recevra simplement la connaissance de Braav'.

Il peut ainsi évaluer les chances de pouvoir contrer la magie ou les pouvoirs d'un autre dieu. Le prodige fonctionne aussi bien pour un objet qu'une personne, mais peut être lancé sur une zone.

Usages :

- Tout savoir sur un sort ou un prodige
- Deviner les enchantements pratiqués
- Connaître les détails d'une malédiction



Temps de prière : 10 secondes

- Ce prodige n'est pas utilisable en combat

Durée du prodige : 30 secondes

- Pendant ce temps, le prêtre se concentre



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy



Portée : variable

- Pour un objet : au contact
- Pour une personne : 2 mètres
- Pour une zone : jusqu'à 5 mètres



Prière :

- Prière silencieuse

Notes diverses :

Il est difficile de combattre ce qu'on ne connaît pas. En matière de malédictions et d'enchantement, les gens sont souvent inventifs et retors.

Grâce à ce prodige peu coûteux, vous serez l'érudit que tout le monde veut questionner. Profitez-en pour vous faire un peu d'argent : les conseils des sages se paient.

En cas d'échec critique à la prière, le paladin déclenche un prodige entropique.

En cas de réussite critique, un secret divin sera révélé au paladin en plus.



Lève-toi et marche !

Le paladin peut à présent ramener à la vie une personne ou un animal de son choix. La dépense d'énergie n'est pas négligeable, mais c'est pour la cause de Braat'.

Il vous faudra vous concentrer sur la victime pendant un certain temps et transformer votre énergie en pouvoir de régénération. Votre allié retrouvera seulement une partie de son énergie vitale.

Usages :

- Rendre la vie à une personne ou un animal
- Le corps peut être très endommagé
- Ne fonctionne pas si le corps est réduit en cendres

XXXX

Temps de prière : 15 secondes

Durée du prodige : 10 minutes

- Pendant ce temps, le corps se régénère tandis que le paladin se concentre dessus

☆☆☆☆

Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePsy-2

Effets :

- La cible retrouve conscience avec un tiers de ses points de vie

Restrictions :

- N'essayez pas de ramener à la vie deux fois la même cible le même jour...



Portée : jusqu'à 2 m

- Le paladin doit se trouver proche de la cible



Prière :

- De psaumes de Braat' en moriaque

Notes diverses :

Il est nécessaire d'avoir le calme pour pratiquer cette prière puissante. Vous ne pouvez pas le faire en combat ou en milieu hostile.

La cible ramenée à la vie devra être ensuite soignée et mettra quelques heures à retrouver son plein potentiel. Des malus temporaires aux caractéristiques sont envisageables.

Échec critique : Braat' a mal compris la prière et il décide de faire imploser le corps, pensant qu'il s'agit d'un rejeton du mal - le mort sera mort pour de bon ! Aspergé d'organes, le paladin perd 3 points de charisme jusqu'à ce qu'il puisse se laver

Réussite critique : le paladin obtient de Braat' qu'il régénère complètement le mort, avec l'intégralité de son énergie vitale et ses blessures guéries



Bénédiction d'une arme

C'est en faisant appel aux pouvoirs de Braatv' que le paladin peut emprisonner une partie de l'énergie bien-faisante de son dieu dans une arme de son choix, au terme d'un rituel.

L'arme devient alors beaucoup plus dangereuse, produit des dégâts mystiques pouvant blesser n'importe quel ennemi et peut détecter le mal à 30 mètres.

Usages :

- Bénédiction définitive d'une arme
- Fonctionne sur une arme non enchantée
- Uniquement utilisable par un paladin affilié

XXXXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

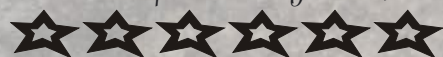
- L'arme est enchantée définitivement



Ingrédients :

- Une arme de corps à corps (non enchantée) de bonne qualité

- 1 dose de poudre de graddik



Coût : MAX PA

- Le paladin utilise toute son énergie karmique, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'arme :

+1D6 aux dégâts de l'arme

Bonus : COU+2

Rupture : incassable

Brille à l'approche d'une créature mauvaise (30 m. ou moins)



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de l'arme



Prière :

- Longue suite de psaumes en vontorzien

Notes diverses :

L'arme passe en statut d'arme magique et peut blesser toute créature, esprit ou démon.

Une arme bénie par ce prodige ne pourra être utilisée que par un Paladin de Braatv' ou bien elle brûlera la main de celui qui la manie.

En cas d'échec critique du prodige, l'arme est détruite. Si c'est une réussite critique : ajouter bonus AT+1.



Bénédictio d'armure

C'est en faisant appel aux pouvoirs de Braat' que le paladin peut emprisonner une partie de l'énergie bien-faisante de ce dernier dans une pièce d'armure de son choix, au terme d'un rituel.

La pièce d'armure gagne alors un bonus magique de protection et se fait plus légère.

Elle est aussi virtuellement indestructible !

Usages :

- Enchantement définitif d'une pièce d'armure
- Fonctionne sur une armure non enchantée
- Uniquement utilisable par un paladin affilié

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- L'armure est enchantée définitivement



Ingrédients :

- Une pièce d'armure (non enchantée) de bonne qualité

- 5 doses de poudre de beryllium



Coût : MAX PA

- Le paladin utilise toute son énergie astrale, qui doit être à son maximum

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'armure :

+2 en PR (bonus magique)

Bonus : COU+2

Rupture : incassable



Portée : Contact

- Le paladin doit être au contact de l'armure



Prière :

- Longue suite de psaumes en vontorzien

Notes diverses :

L'armure passe en statut magique, à savoir qu'elle possède un bonus magique sans modifier la valeur de PR naturelle.

Une armure enchantée par ce prodige ne pourra être utilisée que par un Paladin affilié à Braat'.

Si quelqu'un d'autre décide de l'utiliser, il sera immédiatement pris de vertiges et sentira des brûlures sur tout son corps.

En cas d'échec critique du prodige, l'armure est détruite

Si c'est une réussite critique : légère brillance, ajouter bonus CHA+1



Index des prodiges de Braav'



Assistance à l'aventure :

- NI : Flambeau de Braav' (page 5)
- NI : Dissipation du mal (page 6)
- N2 : Aura brillante (page 7)
- NI2 : Omniscience de Braav' (page 20)
- NI4 : Bénédiction d'une arme (page 22)
- NI5 : Bénédiction d'armure (page 23)



Prodiges d'attaque, une cible :

- NI : Force de Braav' (page 4)
- N2 : Glaive de Braav' (page 8)
- N4 : Critique de Braav' (page 11)
- NI0 : Châtiment de Braav' (page 18)



Prodiges d'attaque, plusieurs cibles :

- N4 : Chasse-ténèbres (page 12)
- N7 : Divine réprimande (page 15)
- N9 : Météore de Braav' (page 17)

Protection :

- N6 : Résistance des Vaillants (page 14)
- N8 : Sanctuaire de Braav' (page 16)



Soins et régénération :

- NI : Apposition des pieds (page 3)
- N3 : Réparation d'injustice (page 10)
- N5 : Salvation de Braav' (page 13)
- NI3 : Lève-toi et marche ! (page 21)



Malédiction diverses :

- N3 : Pénitence (page 9)



Améliorations :

- NI1 : Esprit du Champion (page 19)

ILLUSTRATION COUVERTURE : POC

