

ADATHIE

Manuel du prêtre

Justice et Merguez

Niveaux 1 à 15

Il y en a un peu plus, je vous le mets ?

Les prêtres d'Adathie

Adathie est une figure ambiguë, une reine couronnée d'or mais aux pieds nus, hospitalière mais sévère, aveugle mais assez clairvoyante pour tirer les merguez du feu sans jamais se brûler les doigts. Contrairement aux dieux qui arpentent les terres des hommes sous forme plus ou moins éthérée, elle est réputée ne jamais quitter son palais, situé dans une dimension indéterminée des plans dits « célestes ». Néanmoins, elle a toujours une oreille tendue vers les plaintes des mortels.

Adathie est la déesse de la justice et des merguez.

Le palais céleste d'Adathie ne désemplit jamais. Le matin, la déesse-reine rend la justice. Le soir, elle préside au barbecue divin. De l'un à l'autre et inversement, elle n'est jamais seule.

Quel que soit le nombre de dieux qui s'invitent à dîner, il y a toujours assez de merguez pour tout le monde. Adathie veillera à ce que toutes soient parfaitement grillées.

Lorsqu'elle intervient en terre de Fangh, ce n'est jamais en personne puisqu'elle ne peut pas se déplacer. Elle envoie donc des signes plus ou moins clairs pour régler les disputes.

Obligations :

Adathie est une déesse plutôt facile à vivre d'une façon générale. Elle exige une séance quotidienne d'une heure de prière, de lecture ou de méditation pour accorder ses bienfaits, mais c'est le lot commun de tous les dieux. Si cette contrainte n'est pas respectée, les prodiges ne fonctionneront pas le jour suivant.

- Obligation d'avoir toujours sur soi la fourchette à saucisses, symbole du culte.

- Juger sans haine, mais sans pitié. Dans le cas d'un problème lié à la justice, le prêtre d'Adathie doit toujours faire preuve d'impartialité, quitte à se dresser contre ses camarades s'ils vont eux-même à l'encontre de la Justice.

Restrictions :

- Pas de restrictions liées à la magie ou l'utilisation de la magie. Pas de restrictions concernant l'armement.

- Valeur naturelle maxi de protection globale des pièces d'armures du prêtre : 5 PR. On ne peut pas être efficace en conserve !

- Il est permis de fraterniser avec des cultistes d'autres dieux, à condition d'être prêt à s'élever contre eux le jour où leurs agissements sont contraires aux intérêts d'Adathie.

- Interdiction de mentir à un cultiste d'Adathie. Le mensonge en général est vivement déconseillé.

- Interdiction de révéler à un non-cultiste d'Adathie les recettes de Sainte Béarnaise ou Sainte Harissa.

- Interdiction de laisser un compagnon derrière soi lorsqu'on s'enfuit : ce serait vraiment trop injuste. Au besoin, s'il refuse de suivre, on peut l'assommer.

- Interdiction d'être végétarien. Comment peut-on servir la déesse des merguez si on n'en mange pas soi-même ?

Guérison équitable

Le prêtre peut en appeler à la justice d'Adathie pour restaurer l'énergie vitale d'un ou plusieurs alliés. Il doit pour cela tracer un cercle autour de chaque cible avec le sang d'un animal, et effectuer une prière. Le prodige stoppe les hémorragies mais ne guérit pas les blessures sérieuses.

Usages :

- Soigner des blessures, même un peu graves
- Rendre aux cibles un certain nombre de PV
- Sur créature humanoïde uniquement
- Le rituel ne peut être accompli en combat
- Le prêtre peut se soigner lui-même



Durée du rituel : variable

- (Nombre de cibles +1) x 5 minutes
- Soit 10 min. pour 1 cible, 15 min. pour 2 cibles, etc.



Coût : variable

- 1 PA du prêtre est converti en 1 PV pour la cible
- Dépense de PA pour chaque cible
- Chaque cible regagne le même nombre de PV

Épreuve : non

Bénéfices :

- Récupération de PV pour la cible
- Stopper les hémorragies



Ingrédients :

- 1 dose de sang d'animal PAR CIBLE
- L'animal doit être non maudit, non magique



Portée : jusqu'à 2 m

- Chaque cible doit se trouver à 2 m maxi



Prière :

Les prières à Adathie sont très codifiées, donc le plus souvent longues et compliquées. Gardez bien votre livre à portée de main.

Détails du prodige :

Le rituel doit s'effectuer au calme et non en situation de stress ou de danger.

S'il y a plusieurs cibles, le prêtre doit impérativement rendre le même nombre de points de vie à chacune, mais cette contrainte est compensée par un temps d'incantation légèrement moindre que s'il fallait les soigner individuellement.

Notes diverses :

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

Un prêtre ne peut pas mener à bien ce rituel plus d'une fois toutes les deux heures.

Fumet du barbecue

En appelant l'odeur du barbecue originel, le prêtre peut détourner l'attention d'un ennemi, et ainsi permettre au groupe de l'attaquer par surprise ou de passer en douce derrière son dos. Si la cible est un ogre, un semi-homme ou toute créature affligée de l'Appel du Ventre, c'est encore plus efficace.

Le barbecue originel n'attire pas toutes les créatures magiques, et rarement les esprits.

En revanche, il ne sert à rien d'essayer d'attirer ainsi des végétariens, tels que les Elfes Sylwains.

Usages :

- Diversion utilisant un concept mystique
- Ne fonctionne pas sur les végétariens
- Ne fonctionne que sur les créatures magiques très carnivores
- Ne fonctionne pas sur la plupart des esprits



Temps de prière : 2 assauts



Coût : 4 PA

Épreuve : confrontation CHA

- Vous : CHA +ID6
- Cible : INT +ID6
- Si votre score est supérieur ou égal : réussite
- Test de résistance à la magie obligatoire



Portée : jusqu'à 100 m

- Le prêtre invoquera l'odeur du barbecue originel sur un point qu'il aurait en vue, qui peut se trouver jusqu'à 100 mètres de lui-même



Prière :

- Prière silencieuse

Notes diverses :

Si la ou les créatures visées possèdent la compétence appel du ventre, on ajoute un malus de -4 à leur score de résistance à la magie.

Si une créature intelligente (INT > 10) est déjà en situation de combat, elle ne sera jamais affectée par Fumet du Barbecue.

Une créature attirée par le fumet mais attaquée par quelqu'un sera considérée comme ayant subi une contre-diversion, et n'étant donc plus attirée.

Coup de fourchette

Adathie pique l'ennemi comme elle piquerait une de ses merguez, à l'aide d'une fourchette mystique. Le coup est assez précis pour ignorer l'armure. Cette attaque est donc aussi une malédiction. S'il est rare que la victime finisse empalée, c'est un coup de ponce toujours bon à prendre. Cette attaque produit des dégâts mystiques et magiques.

Usages :

- Attaque mystique sur une cible, ignore l'armure
- Peut être utilisé à distance ou au corps à corps
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Temps de prière : 1 assaut

Durée du prodige : 1 assaut

- L'attaque très brève ne dure qu'un assaut



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePhys



Dégâts : 1D6-1 (minimum 1)

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ignore totalement l'armure naturelle
- N'ignore PAS l'armure magique



Portée : jusqu'à 10 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du prêtre



Prière :

- Criez « Yatil-Tik! »

Notes diverses :

En cas de réussite critique, les dégâts sont doublés.

Si le prêtre produit une maladresse, résoudre l'attaque en suivant le tableau des maladresses de sorts offensifs.

Ce prodige ne peut être lancé sur un cultiste d'Adathie ou une créature liée au plan d'Adathie.

Clairvoyance divine

Inspiré par Adathie, le prêtre comprend mieux les choses, et peut ainsi mieux rendre la justice pendant quelques minutes. Il reçoit une partie de sagesse divine. Il sera plus intelligent et pourra se concentrer plus efficacement sur ses prodiges, ou sur des problèmes rencontrés au quotidien.

Usages :

- Gagner momentanément de l'intelligence
- Uniquement utilisable par le prêtre lui-même



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 10 minutes



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Bénéfices :

- INT+4
- Le bonus modifie aussi les valeurs MagiePsy et MagiePhys !



Portée : Contact

- Le prêtre ne peut que se bénir lui-même



Prière :

- Prière muette

Détails du prodige :

Il est parfois bien utile d'être plus intelligent. C'est particulièrement adapté quand on a besoin d'appeler des prodiges qui font des dégâts, ou qu'on doit s'assurer de la réussite d'un prodige important.

Il est possible de se concentrer sur ce prodige en situation de combat mais seulement si le prêtre n'y participe pas lui-même (s'il n'est pas au corps à corps).

Notes diverses :

En cas d'échec critique, Adathie se sent flouée et trahie, le prêtre perdra donc 1D6 PV.

En cas de réussite critique, le prodige sera si bien accordé que la dépense en PA sera nulle !

Garde à vue de Labahk

L'ennemi subit en un instant l'équivalent de plusieurs heures d'interrogatoire tendu. À moins d'avoir la force mentale nécessaire pour tenir, il en sort fatigué, désorienté et démoralisé.
Sur un critique, la cible visée peut même abandonner le combat.

Usages :

- Attaque mentale, malédiction
- Peut fonctionner en plein combat
- Fonctionne sur les humanoïdes vivants
- Ne fonctionne pas si la cible a « tête vide »
- Ne fonctionne pas sur les esprits, élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les animaux



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 combat

- Dure tant que l'ennemi est en situation de combat



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance à la magie obligatoire

Bénéfices : malus de la cible

- 1 en AT et PRD
- 2 en INT
- 3 en COU
- Les malus sont valables pendant 1 combat



Portée : jusqu'à 10 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du prêtre



Prière :

- Généralement « Toonak' A-daazthi ! »

Notes diverses :

En cas de réussite critique, l'ennemi choisit de se rendre (sauf s'il résiste à la magie) et n'attaquera plus le prêtre ou ses alliés.

En cas d'échec critique, un allié au hasard, ou bien le paladin lui-même, sera la cible du prodige pendant toute la durée du combat.

Ce prodige ne peut être lancé sur un cultiste d'Adathie ou une créature liée au plan d'Adathie.

Assistance juridique

À l'appel du prêtre, Adathie accorde temporairement une protection physique et spirituelle à quelqu'un qui en est (au moins relativement) démunie. Il est vivement déconseillé de demander au bénéficiaire un paiement en échange de ce type d'aide, car ce serait en quelque sorte contraire à l'idée de Justice.

Usages :

- Armure physique/mystique temporaire
- Peut être lancée sur le prêtre lui-même ou un allié
- Bonus PR magique



Temps de prière : 2 assaut

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy+2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Restrictions :

- La valeur PR naturelle de la cible ne doit pas dépasser 3

Bénéfices : selon niveau

---- Niveaux 1 à 5

+ 1 points en PR (magique) pour la cible

+ 1 en Résistance magie

---- Niveaux 6 et plus

+ 2 points en PR (magique) pour la cible

+ 2 en Résistance magie



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Prononcer « A-daazthi nal dooki da ! »

Notes diverses :

Si vous équipiers manquent de protection et qu'ils ne peuvent acheter de matériel performant, il y aura forcément un moment où ce sortilège sera utile.

En cas de réussite critique du prodige, la protection monte est doublée pour les deux caractéristiques.

En cas d'échec critique au lancement du prodige, la cible perdra l'une de ses pièces d'armure tirée au hasard, qui sera récupérée par un dieu vénal et perdue à jamais.

La cible ne pourra cependant pas perdre les reliques ou objets magiques. Bien entendu, il n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.



Merguez de combat

Le prêtre fait appel à une ou plusieurs Merguez de combat tout droit venues du palais d'Adathie. Celles-ci ressemblent à d'authentiques merguez géantes mais ne sont pas comestibles, et surtout, elles sont à peine sorties du gril. Il vaut mieux donc éviter de les toucher à mains nues. Leur utilité principale est de brûler l'ennemi avec de la graisse chaude...

Attention, comme toute invocation il faut être capable de contrôler les créatures invoquées.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Immunité au feu, intelligence limitée



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 4 PA/merguez

Épreuve d'appel : MagiePsy

- une seule épreuve sera passée, même pour invoquer plusieurs merguez

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal
- une seule épreuve de contrôle également

Épreuve de révocation : non

- La merguez de combat retourne toujours dans son plan quand le combat prend fin

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 6.

Maximum d'invocation : 5

Vous pouvez invoquer une merguez par niveau, jusqu'à un maximum de 5, avec une seule épreuve.



Énergie vitale : 10	INT : 4
AT : 8	Esquive : 5
COU : 20	PR : 2
Classe/XP : 7	Res. Magie : 7

La merguez peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D

- Projection de graisse bouillante sur la cible
- Les dégâts sont donc de type feu/magique
- Attaque à distance, imparable, doit être esquivée
- N'ignore pas l'armure de la cible

Notes diverses :

La merguez, sortant du barbecue originel, est immunisée aux attaques de feu.

Si la merguez réussit une attaque critique, elle ignore simplement l'armure et tire les dégâts normalement.

Si la merguez produit une maladresse à l'attaque, elle implose et cause 2 BL de dommages directs à toutes les cibles à moins de 5 mètres.

Sainte Béarnaise / Sainte Harissa

Grâce à la recette secrète de la Sainte Béarnaise (ou de la Sainte Harissa, suivant ses goûts) et à la bienveillance d'Adathie, le prêtre peut améliorer la qualité d'un repas. Celui-ci permet aux convives de récupérer un peu d'énergie vitale en plus.

La Sainte Béarnaise se combine aussi avec un repas préparé par un vrai cuistot, qui devient alors un véritable festin.

Usages :

- Augmenter la récupération liée à un repas

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes



Ingrédients :

- 1 dose d'huile standard, pour 2 convives
- 1 récipient creux (bol, saladier...)



Coût : variable

- Comptez 1 PA pour 2 convives

Épreuve : non

Bénéfices :

- Récupération repas : +1 PV
- À partir du niveau 6 : +2 PV
- À partir du niveau 10 : +3 PV
- Peut se cumuler avec « cuistot »



Portée : contact



Prière :

- Une suite de paroles issues du grand livre d'Adathie, à répéter en boucle pendant la préparation

Notes diverses :

Cette recette n'est connue que des prêtres d'Adathie et il n'est pas autorisé de la divulguer à quiconque ne fait pas partie du culte.

Peut éventuellement être utilisée pour impressionner des convives car son goût est excellent et stimulant.

Armure de graisse

Un film quasi imperceptible de graisse de saucisse vient se poser à un centimètre environ de la peau du bénéficiaire, ce qui lui permet de mieux résister aux attaques physiques. Néanmoins, l'aspect luisant, couplé à une forte odeur de saucisse, fait perdre temporairement un peu de charisme à la cible.

Usages :

- Armure mystique temporaire pour un allié
- Peut être lancée sur le prêtre lui-même
- Absorbe aussi les dégâts magiques perce-armure



Temps de prière : 2 assaut

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : variable

- 2 PA par point de PR obtenu
- maximum PR : niveau du prêtre

Épreuve : MagiePsy+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- bonus en PR : selon PA dépensés
- maximum PR : niveau du prêtre
- 1 en CHA



Portée : contact

- Le prêtre doit toucher la cible du prodige



Prière :

- Prononcer « A-daazthi Nuk-tar Moor ! »

Notes diverses :

Pour invoquer ce prodige sur un allié, le prêtre se place derrière la cible et prend un assaut pour prier. Il utilisera ensuite le deuxième assaut pour toucher la cible et lui transmettre le prodige.

En cas de réussite critique du prodige, la protection est augmentée de 1 PR sans dépense supplémentaire.

En cas d'échec critique au lancement du prodige, la cible perdra l'une de ses pièces d'armure tirée au hasard, qui sera récupérée par un dieu vénal et perdue à jamais.

La cible ne pourra cependant pas perdre les reliques ou objets magiques. Bien entendu, il n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.

Glaive de la Justice

Le mystérieux glaive d'Adathie (que l'on ne voit jamais dans sa main, c'est curieux) s'abat sur l'ennemi désigné par le prêtre et lui fait subir, d'un coup d'un seul, le courroux de la déesse. On pense que si elle n'a jamais son glaive avec elle, c'est que l'arme voyage entre les plans au gré des prêtres qui en font l'usage.

Usages :

- Attaque mystique sur une cible
- Peut être utilisé à distance ou au corps à corps
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 1 assaut

- L'attaque très brève ne dure qu'un assaut



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D6+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- L'armure de la cible compte en intégralité



Portée : jusqu'à 10 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du prêtre



Prière :

- Criez « Tonka lyr nadul ! »

Notes diverses :

En cas de réussite critique, ajouter 1D6 aux dégâts.

Si le prêtre produit une maladresse, résoudre l'attaque en suivant le tableau des maladresses de sorts offensifs.

Ce prodige ne peut être lancé sur un cultiste d'Adathie ou une créature liée au plan d'Adathie.

Force des Justes

Inspirés par la bienfaisante justice d'Adathie, le prêtre et ses alliés sentent leur corps et leur âme ragaillardis, baignés d'une influence divine et peuvent ainsi défendre les causes les plus nobles. Cette bénédiction ne les rend toutefois pas plus précis.

Usages :

- Augmentation temporaire des dégâts et du courage
- Affecte le prêtre et ses alliés proches



Temps de prière : 3 assaut

Durée du prodige : 1 combat

- Le bonus est effectif jusqu'à la fin de l'action de combat en cours, tant qu'un ennemi est debout



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices pour chaque allié :

- Dégâts corps à corps : +2
- Dégâts de sorts : +2
- COU+2



Portée : zone 10 m

- Affecte les alliés autour du prêtre sur une zone circulaire de 10 m, dans un rayon de 5 m autour de celui-ci



Prière :

- Prononcer « Jigusti nal dorotch ! »

Notes diverses :

Le prodige octroie un bonus de force et un bonus d'intelligence spécifiques au combat. Il modifie directement les dégâts.

Les alliés et le prêtre sont investis d'une vigueur nouvelle, qui leur donne également du courage.

Si le prêtre réussit critiquement son prodige, la dépense en PA sera divisée par deux.

En cas d'échec critique au lancement du prodige, Adathie perdra patience et tous les bonus seront transformés en malus.

Charbons ardents d'Adathie

Le prêtre ouvre la bouche et crache devant lui une salve de petits morceaux de charbon ardents issus du Barbecue Originel, à destination de plusieurs cibles se trouvant à portée. Ces morceaux incandescents parviennent souvent à se glisser entre deux pièces d'armure.

Il s'agit d'un prodige instantané et dangereux, mais consommant pas mal d'énergie karmique.

Usages :

- Salve de projectiles mystiques
- Peut toucher plusieurs cibles
- Ignore l'armure en partie
- Peut toucher n'importe quelle créature ou esprit



Temps de prière : 1 assaut



Coût : 7 PA

Épreuve : MagiePhys



Dégâts : 2D+2 par cible

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE
- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- Ignore la moitié du score de PR de la cible



Portée : jusqu'à 4 m

- portée : depuis le prêtre jusqu'au bout du cône

Aire d'effet : cône face au prêtre

- Largeur du cône au démarrage : 2 m
- Largeur du cône à l'extrémité : 4 m
- Les projectiles ne traversent pas les ennemis



Prière :

- Prière silencieuse

Notes diverses :

Les dégâts causés par ces charbons peuvent être en partie diminués par une armure magique ou un bonus d'armure magique.

En cas d'échec critique ou de réussite critique, tirez un résultat dans le tableau des critiques de sorts.



Gerbille justicière

Le prêtre peut appeler à lui la Gerbille Justicière, une gerbille géante du plan d'Adathie, capable de parler, vêtue d'un manteau rouge et qui combat avec une lance.

Son comportement est un peu étrange, mais c'est un allié puissant. Elle vous suivra jusqu'à ce qu'elle soit tuée, qu'elle soit en désaccord avec vos manières ou que vous décidiez de la révoquer.

Caractéristiques :

- Créature à taille humaine, vouée au combat
- Immunité au feu, intelligence correcte

XXXXXX

Durée d'invocation : 15 minutes



Ingrédients :

- 1 bougie verte
- 1 plume de coq noir



Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+9
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 10.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez invoquer qu'une seule gerbille.



Énergie vitale : 30	INT : 11
AT : 10	PRD : 8
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 9



Dégâts : 1D+4

- La gerbille combat avec une lance aiguisée
- Les dégâts sont tranchants/magiques

Pouvoir spécial :

Une seule fois au cours de sa période d'invocation, la Gerbille Justicière peut utiliser le Discours Accablant : elle parle pendant trente secondes, et si elle n'est pas interrompue pendant ce laps de temps, tous les ennemis subissent un effet identique à celui d'une Garde à vue de Labahk.

Notes diverses :

Si la gerbille réussit une attaque critique, elle ignore simplement l'armure et tire les dégâts normalement. Pour ce qui concerne la maladresse à l'attaque, tirez le résultat dans le tableau correspondant.

En cas de réussite critique à l'invocation, ne passez pas d'épreuve de contrôle/révocation. Si c'est un échec critique, vous générez un sort entropique.

Altération charcutière

Sur l'appel du prêtre, l'arme d'un ennemi se transforme en merguez de belle taille. Elle sera certes savoureuse et lui rendra un peu d'énergie s'il lui vient l'idée de la manger, mais ne sera guère utile pour combattre. Cette transformation ne peut avoir lieu que si l'arme n'est pas protégée par un enchantement ou qu'il ne s'agit pas d'une relique. Elle ne fonctionnera pas non plus si le porteur de l'arme résiste bien à la magie.

Usages :

- Malédiction définitive à destination du matériel
- Peut fonctionner en plein combat
- Ne fonctionne pas sur les armes enchantées, armes bénies ou reliques



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : définitif

- L'arme ne retrouvera jamais sa forme originale



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy-I

- Test de résistance à la magie obligatoire

Bénéfices : arme inutile

- L'arme que l'ennemi avait en main n'est plus utilisable. De plus, il se couvre de ridicule.
- Le ridicule induit un malus : COU-2



Portée : jusqu'à 10 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- Généralement « Alazouzi' A-daazthi! »

Notes diverses :

Le prêtre peut tenter de transformer n'importe quelle arme portée ou utilisée par un ennemi, qu'elle soit à distance ou au corps à corps, à l'exception des armes de siège ou mécaniques.

En cas de réussite critique du prodige, il n'y a pas de test de résistance à la magie. Tout l'équipement de l'ennemi se transforme en chapelet de merguez. Désstabilisé, il aura de grandes chances de se rendre (sauf s'il réussit une épreuve INT).

En cas d'échec critique, c'est l'arme d'un allié, choisi au hasard, qui sera altérée par le prodige. Si toutes les armes de l'allié sont enchantées, ce sera une pièce d'armure ou de vêtement.

Bouclier de Régis

L'esprit de Régis, Chevalier Saint d'Adathie, descend sur le prêtre et son groupe, les protégeant contre les attaques magiques et les malédictions, pendant quelques minutes.

C'est un prodige très puissant et qui consomme beaucoup d'énergie karmique, il faut donc bien choisir son moment.

Usages :

- Protection de groupe contre toute attaque magique
- Efficacité dépendant du niveau du prêtre



Temps de prière : 3 assant

Durée du prodige : 5 minutes



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices pour chaque allié :

- Résistance magie augmentée : immunité contre tous les sorts nécessitant un test de résistance magique
- Dégâts de sorts : sur un dégât de sort de zone ou de projectile, chaque allié reçoit un bonus de PR magique égal à la moitié du niveau du prêtre



Portée : zone 10 m

- Affecte les alliés autour du prêtre sur une zone circulaire de 10 m, dans un rayon de 5 m autour de celui-ci



Prière :

- Généralement « Nouk-tan dul A-daazthi! »

Notes diverses :

Ce prodige est redouté des mages et de certaines créatures magiques, à juste titre. Il protège en outre assez efficacement du feu des dragons et des attaques élémentaires de certaines créatures.

Néanmoins, contre un mage de haut niveau ce prodige de protection ne sera pas efficace bien longtemps car le mage pourra trouver un moyen de le faire sauter en dépensant lui-même de l'énergie astrale.

Si le prêtre réussit critiquement son prodige, la dépense en PA sera divisée par deux.

En cas d'échec critique au lancement du prodige, le prêtre génère un sortilège entropique.

Sanctuaire d'Adathie

S'il veut pouvoir exercer tranquillement ses pouvoirs, le prêtre peut se protéger dans ce sanctuaire. Adathie assure alors à son protégé une immunité totale contre les flèches, les coups de poignards dans le dos, les *mawashigeris*, les torgnoles et autres tentatives de troubler la quiétude dont il a besoin pour rendre la justice dans de bonnes conditions.

Usages :

- Immunité temporaire quasi-totale
- Ne permet pas le combat au corps à corps
- Durée moyenne



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 1 minute



Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy-1

Bénéfices : Armure totale

- Protège des attaques physiques
- Protège des pièges et projectiles
- Protège des éléments (feu, glace, etc.)
- Ne protège pas des malédictions, sorts mentaux



Portée : Contact

- Le prêtre doit lancer le prodige sur lui-même



Prière :

- « Dan-dadhy zo santar ! »

Notes diverses :

Ce prodige permet au prêtre d'être immunisé contre la plupart des agressions pendant quelques instants. Il peut en profiter pour se concentrer, fuir, échapper à un piège ou essayer d'aider ses camarades.

Il peut lancer d'autres prodiges quand il est protégé par les effets du sanctuaire.

Il ne peut pas, en revanche, prendre part à un combat au corps à corps. Si quelqu'un l'attaque, les coups seront simplement perdus et les armes ou projectiles seront mollement repoussés, sans causer de dommage à qui que ce soit. L'ennemi intelligent pourra choisir de changer de cible assez rapidement...

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

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

Réparation exécutoire

Attendu que le préjudice subi par la cible doit être réparé, la déesse Adathie juge qu'il faut intervenir. Son souffle divin permet à l'heureux bénéficiaire de voir toutes ses blessures soignées et toute son énergie vitale lui revenir.

La Réparation Exécutoire a toutefois ses limites, car Adathie n'est pas Youclidh !

Usages :

- Soigner les blessures, stopper le saignement
- Récupérer l'ensemble des PV, éviter les infections
- Fonctionne sur le prêtre ou un allié

XXXXXX

Durée du prodige : 2 minutes

☆☆☆☆

Coût : 10 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Bénéfices :

- Récupération des tous les PV

Restrictions :

- Pas plus d'un prodige de ce type par jour
- Ne recolle pas les membres tranchés ou les organes



Portée : Contact

- Le prêtre doit être au contact de la cible



Prière :

- Prière silencieuse, psaumes répétés

Détails du prodige :

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

Il se concentre sur la cible ou sur lui-même pendant deux minutes environ, utilisant sa sagesse pour transformer son énergie astrale en soins.

Notes diverses :

Il n'est pas bon d'essayer plus d'une fois par jour ce prodige, car il y a des chances pour qu'Adathie se pose des questions et finisse par se fâcher.

En cas d'échec critique, le prêtre agace Adathie et celle-ci lui fait subir son courroux : 2D6 BL directs.

Elle n'ira cependant pas jusqu'à tuer le prêtre s'il est blessé et le laissera seulement inconscient.

En cas de réussite critique, la cible gagne 1 PV de plus de manière définitive (maximum PV augmenté).

Justice aveugle

Celui qui s'est comporté de manière trop injuste s'exposera au prodige de Justice Aveugle : désigné par le prêtre, il sera divinement châtié et perdra définitivement l'usage de ses yeux.

Pendant quelques secondes, il sera trop désorienté pour faire quoi que ce soit, et ce sera le moment de l'expédier dans l'au-delà.

Et bien sûr, il sera très handicapé s'il survit.

Usages :

- Malédiction grave sur un ennemi
- Ne fonctionne pas sur les esprits, démons, élémentaires et créatures mystiques
- Peut fonctionner sur les monstres non magiques



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : immédiat

- La victime est immédiatement aveuglée



Coût : 13 PA

Épreuve : MagiePsy-3

- Test de résistance magique obligatoire

Effets : handicap cible

Malus : AD, COU, CHA -6 / AT-5 / PRD-8

Durée : effets permanents !

Restriction :

- Justice : le prodige ne fonctionnera que sur une cible ayant un comportement hostile vis-à-vis du prêtre, d'un allié ou d'une personne innocente



Portée : jusqu'à 15 m

- C'est une malédiction car la cible sera affectée directement par le dieu
- La cible peut donc être à couvert mais elle doit être en vue du paladin



Prière :

- « Oustal adol ezou ! »

Notes diverses :

C'est une malédiction mystique qui peut être lancée avant une confrontation, aussi bien qu'en action de combat. Les yeux de la cible sont brûlés par des éclats de charbon provenant du plan d'Adathie.

La cible ne résistant pas à la magie n'a aucune chance de sauver ses yeux... Car on ne peut implorer la merci d'un dieu vraiment décidé.

En cas d'échec critique, le dieu frappera le prêtre d'une gifle mystique pour l'avoir dérangé... 3D6 de dégâts. Si la réussite est critique, la dépense en PA sera divisée par deux.

Triomphe de la raison

Les actions du prêtre sont justes, ou du moins elles plaisent à Adathie. S'il est suffisamment convaincant, ses ennemis, pour peu qu'ils soient au moins vaguement intelligents, se rangeront à son avis et abandonneront le combat. Ils pourront même lui donner un petit coup de ponce dans sa quête.

Attention, l'effet est temporaire. Le prêtre ne doit surtout pas croire qu'il s'est fait de nouveaux amis.

Usages :

- Attaque mentale de masse provoquant l'empathie
- Peut fonctionner en plein combat
- Fonctionne sur les humanoïdes vivants
- Ne fonctionne pas sur les mages ou prêtres
- Ne fonctionne pas sur les esprits, élémentaires



Temps de prière : 5 assauts

Durée du prodige : 1 heure



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Les cibles peuvent tenter de résister, épreuve INT

Bénéfices : **changement de camp**

- Les cibles se rangent du côté du prêtre
- Les agressions sur le prêtre et ses alliés cessent
- Les nouveaux alliés pourront aider le prêtre dans une moindre mesure



Aire d'effet : zone 30 m

- Zone circulaire de 30 mètres de diamètre autour du prêtre



Prière :

- Prière silencieuse, car discrète

Notes diverses :

La zone concernée par ce prodige est assez large pour prendre en compte des cibles multiples. Ce prodige est idéal pour se tirer d'une situation complexe, impliquant de nombreux ennemis. Il peut être crucial à un moment décisif.

Un ennemi résistant au prodige pourra tenter de convaincre d'autres ennemis déjà rangés aux côtés du prêtre de retourner à nouveau leur veste. Il s'en suivra une lutte d'influences basée sur le charisme des personnes concernées. Un mage ennemi peut aussi briser le prodige à l'aide d'un dispel magic.

En cas d'échec critique, le prêtre déclenche un prodige entropique.

Si c'est une réussite critique, les ennemis n'ont aucune chance de résister au prodige.



Métreolash

De son vivant, Métreolash était connu sous le surnom de Divin Pourfendeur d'Adathie. À sa mort, ce cultiste exceptionnel fut invité à vivre dans le palais de la déesse-reine où il mange des merguez en buvant du thé (son petit vice à lui).

Le prêtre qui a vraiment besoin d'aide peut faire appel à lui, mais Métreolash n'est que partiellement contrôlé et n'acceptera d'agir que pour une cause qu'il estime être juste.

Caractéristiques :

- Créature à taille humaine, polyvalente
- Sensible uniquement à la magie ou aux prodiges
- Immunisé aux attaques physiques normales
- Immunisé aux prodiges d'Adathie
- Peut lancer des prodiges d'Adathie

XXXXXX

Durée d'invocation : 1 heure



Ingrédients :

- Cendres d'un érudit
- Essence de boulorne



Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle : non

- Métreolash suivra les instructions du prêtre dans la mesure où il estime que sa cause est juste. Il n'est pas nécessaire de le contrôler toutes les heures.

Épreuve de révocation : non

- Métreolash s'en ira quand il le voudra.

Maximum d'invocation : 1

Métreolash est unique et n'aime pas la concurrence.



Énergie vitale : 50	INT : 11
AT : 14	PRD : 13
COU : 16	PR : 2
Classe/XP : 60	Res. Magie : 15



Dégâts : 2D+3

- Marteau d'Adathie : dégâts contondants
- Les dégâts sont aussi magiques !

Prodiges : Adathie

- Peut utiliser tous les prodiges jusqu'au niveau 8
- PA : 40 (récupération normale)
- Métreolash ne rate jamais ses prodiges

Notes diverses :

S'il est utilisé pour combattre à la place du prêtre, sa pugnacité sera relative à l'engouement de Métreolash pour la cause du prêtre et les raisons qui l'ont poussé à combattre. Il peut donc choisir de quitter le combat plutôt que de mourir s'il n'est pas assez motivé.

En cas de réussite critique à l'invocation, Métreolash vous suivra jusqu'à la mort. Si c'est un échec critique, vous générerez un sort entropique.

Cri paralysant

Sur un appel du prêtre, Adathie crie à travers les plans astraux et son courroux parvient jusqu'aux ennemis proches. Son cri d'une force incroyable provoque des lésions aux tympans et un état d'hébétude qui peut durer assez longtemps pour tirer le prêtre et ses alliés d'un mauvais pas.

Ce prodige n'est pas très coûteux mais il ne peut servir pour remporter une bataille, seulement pour prendre la fuite ou se ménager une retraite, un bastion.

Usages :

- Attaque mentale de masse, ne touche pas les alliés
- Peut fonctionner en plein combat
- Fonctionne sur presque tout type de cible
- Dégâts modérés sur toute la zone



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 30 secondes



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de résistance magique obligatoire

Bénéfices : paralysie et dégâts

- Les cibles sont hébétées, impuissantes
- Les agressions cessent



Dégâts : 1D6 par cible

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- Interne : ignore totalement l'armure des cibles



Aire d'effet : zone 30 m

- Zone circulaire de 30 mètres de diamètre autour du prêtre



Prière :

- Prière silencieuse, car discrète

Notes diverses :

La zone concernée par ce prodige est assez large pour prendre en compte des cibles multiples. Ce prodige est idéal pour se tirer d'une situation complexe, impliquant de nombreux ennemis. Il peut être crucial à un moment décisif.

Lorsque les ennemis sont hébétés, il vaut mieux ne pas les attaquer : l'état de paralysie temporaire peut être écourté si la cible reçoit une blessure.

En cas d'échec critique, le prêtre déclenche un prodige entropique.

Si c'est une réussite critique, les ennemis n'ont aucune chance de résister au prodige.

Lévitacion d'Adathie

Savoir voler pour montrer sa puissance et rendre la Justice, c'est parfois nécessaire. Avec ce prodige, Adathie donne la possibilité au prêtre de se déplacer dans toutes les directions. Il peut alors se jouer des obstacles ou enjamber les murs comme le ferait une créature volante.

Et qui plus est, il peut porter un allié avec lui, si ce dernier n'est pas trop lourd. Idéal pour sauver un blessé.

Usages :

- Permet de voler sur de courtes distances
- Pour le prêtre, mais il peut porter un ami
- Poids total de 200 kilos au maximum



Temps de prière : 6 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 5 PA/minute

- Coût minimal : 5 PA
- Le prêtre peut tenir le prodige aussi longtemps qu'il dispose des PA nécessaires

Épreuve : MagiePsy-2

Vitesse : 3 m/seconde

- Le déplacement est tout de même un peu lent, il faut en tenir compte



Prière :

- Une suite de mots étranges qui écorchent la bouche

Notes diverses :

Le fonctionnement du sort est celui-ci : la cible volera jusqu'à ce que le prêtre relâche sa concentration ou qu'il n'ait plus d'énergie astrale. Il peut porter quelqu'un avec lui s'il a les mains libres et que ce fardeau n'est pas trop lourd.

En cas d'échec critique au lancement du sort, le prêtre génère un prodige entropique.

Si c'est une réussite critique, la dépense en PA sera divisée de moitié !

Nettoyage du Divin Barbecue

Ce Nettoyage consiste pour Adathie à déverser sur une portion de terrain désignée par le prêtre tous les résidus brûlants et grasseyeux provenant de son Divin Barbecue. Comme elle reçoit souvent du monde, celui-ci est toujours prêt à cracher son brûlot.

Ce n'est pas une manœuvre très précise, ni très fine, aussi le prêtre et ses alliés ont intérêt à se tenir à l'écart.

Usages :

- Destruction ou dégradation de plusieurs cibles
- Le sort doit être lancé sur une zone de sol
- Peut toucher les équipiers ainsi que le prêtre
- Produit des dégâts de feu (magique)
- sort à effet multiple, difficile à esquiver

XXXX

Durée d'incantation : 8 assants

Durée du sort : 10 assants

- Le déversement a lieu pendant cette durée

☆☆☆☆☆

Coût : 22 PA

Épreuve : MagiePsy-4

➤++++

Dégâts : 4D6+2 par cible

- Les dégâts sont très aléatoires
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- Le bonus INT s'applique à chaque cible

~~~~~

Portée : Jusqu'à 50 m

- Portée : depuis le prêtre jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 20 m

- Le barbecue se déverse sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



## Mot de pouvoir :

- Généralement « Ya'h tak duruk A-daazthi! »
- C'est ancien et dangereux !

## Notes diverses :

Avec une telle durée d'incantation, il est préférable de lancer le sort avant de déclencher une bataille. De toute façon, le barbecue ne fait pas dans le détail et tout le monde a une chance d'être blessé.

Aucune interaction n'est possible entre les gens qui sont à l'intérieur de la zone et ceux qui sont à l'extérieur, pendant la durée du sort.

Un ennemi particulièrement rapide peut fuir la zone au moment du déluge, sur une épreuve AD-3. Idem pour les alliés bien entendu (si jamais...).

En cas d'échec critique au sortilège, le mage se retrouve au centre de la zone.

Si c'est une réussite critique, la dépense en énergie astrale sera de seulement 15 PA.

# Artisan de la Justice

C'est en faisant appel aux pouvoirs d'Adathie que le prêtre peut emprisonner une partie d'énergie divine 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 dégage une aura de prestige. Elle est aussi virtuellement indestructible !

## Usages :

- Enchantement définitif d'une pièce d'armure
- Fonctionne sur une armure non enchantée
- Utilisable sous condition par de nombreux héros

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du prodige : permanent

- L'armure est enchantée définitivement



## Ingrédients :

- Une pièce d'armure (non enchantée)
- 1 dose de sang de golbargh



Coût : MAX PA

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

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices associés à l'armure :

+1 en PR (bonus magique)

Bonus : CHA+1 (ou suppression de 1 point de malus)

Rupture : incassable



Portée : Contact

- Le prêtre 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 pourra être utilisée par n'importe quel héros à condition qu'il ne soit pas réfractaire à la magie ou qu'il ne soit pas disciple d'un dieu maléfique.

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

Si c'est une réussite critique : l'armure gagne le statut de « relique d'Adathie ». Sa valeur est augmentée (de 1000 P.O. environ).

## Index des prodiges d'Adathie



### Assistance à l'aventure :

- N1 : Fumet du barbecue (page 4)
- N3 : Sainte Béarnaise/Harissa (page 10)
- N13 : Lévitiation d'Adathie (page 24)
- N15 : Artisan de la Justice (page 26)



### Améliorations :

- N2 : Clairvoyance divine (page 6)
- N4 : Force des Justes (page 13)



### Prodiges d'attaque, une cible :

- N1 : Coup de fourchette (page 5)
- N3 : Glaive de la Justice (page 12)



### Prodiges d'attaque, plusieurs cibles :

- N4 : Charbons ardents (page 14)
- N12 : Cri paralysant (page 23)
- N14 : Nettoyage du Divin Barbecue (page 25)



### Protection :

- N2 : Assistance juridique (page 8)
- N3 : Armure de graisse (page 11)
- N6 : Bouclier de Régis (page 17)
- N7 : Sanctuaire d'Adathie (page 18)



### Soins et régénération :

- N1 : Guérison équitable (page 3)
- N8 : Réparation exécutoire (page 19)



### Malédiction diverses :

- N2 : Garde à vue de Labahk (page 7)
- N5 : Altération charcutière (page 16)
- N9 : Justice aveugle (page 20)
- N10 : Triomphe de la raison (page 21)
- N12 : Cri paralysant (page 23)



### Invocations :

- N2 : Merguez de combat (page 9)
- N5 : Gerbille Justicière (page 15)
- N11 : Métérolash (page 22)

ILLUSTRATION COUVERTURE : Oph