

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 maximum 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 mètres ou moins



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. Un prêtre ne peut pas mener à bien ce rituel plus de deux fois par jour.

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.

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 Sylvains.

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



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 », elles ne pourront pas ajouter de D6 à l'Intelligence lors de l'épreuve de confrontation.

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 n'est pas vraiment une malédiction mais fonctionne de la même façon au niveau de la visée. S'il est rare que la victime finisse empalée, c'est un coup de ponce toujours bon à prendre.

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 : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : variables

- Niveaux 1 à 4 : 1D
- Niveaux 5 à 7 : 1D+2
- Niveaux 8 à 10 : 2D+2
- Niveaux 11+ : 2D+4
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL
- Le score PR non magique de la cible ne compte pas



Portée : jusqu'à 10 m

- Fonctionne comme 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 :

Échec critique : utilisez le tableau habituel d'échec critique au sortilège/prodige.

Réussite critique : les dégâts sont doublés.

Ce prodige peut affecter à peu près n'importe quelle cible, sauf 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 contact d'un ennemi, par exemple, et qu'on ne lui tire pas dessus).

Notes diverses :

Échec critique : Adathie se sent flouée et trahie, le prêtre perdra donc ID6 PV.

Réussite critique : le prodige sera si bien accordé que la dépense en PA sera nulle !

Garde à vue de Labahk (mal.)

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. Le prodige n'est toutefois pas très puissant, et il est donc facile d'y résister.

Usages :

- Attaque mentale, malédiction
- Peut fonctionner en plein combat
- Ne fonctionne pas si la cible a « tête vide »



Temps de prière : 1 assaut

Durée du prodige : 1 combat

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



Coût : 3 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de Résistance Magique obligatoire

Bénéfices : malus de la cible

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

Restriction :

- N'affecte que les humanoïdes, y compris de grande taille, et également sur la plupart des démons, car Adathie ne les apprécie pas



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 :

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

Échec critique : un allié au hasard, ou bien le prêtre lui-même, sera la cible du prodige pendant toute la durée du combat.

Réussite critique : l'ennemi choisit de se rendre et ne peut pas résister. Il n'attaquera plus le prêtre ou ses alliés, sauf si on l'attaque à nouveau.

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
- Le Bonus PR est évidemment magique



Temps de prière : 1 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 :

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

Bénéfices : selon niveau

---- Niveaux 1-4

+1 en PR (magique) pour la cible

+1 en Résistance Magique

---- Niveaux 5-7

+2 en PR (magique) pour la cible

+2 en Résistance Magie

---- Niveaux 8+

+3 en PR (magique) pour la cible

+3 en Résistance Magie



Portée : contact

- Le prêtre doit pouvoir toucher la cible



Prière :

- Prononcer « A-daazthi nal dooki da ! »

Notes diverses :

Si vos équipiers manquent de protection et qu'ils ne peuvent acheter de matériel performant, il y aura forcément un moment où ce prodige sera utile. De plus, cela satisfait grandement Adathie.

Échec critique : la cible perd l'une de ses pièces d'armure tirée au hasard, et cette dernière disparaît dans le plan d'existence d'un dieu collectionneur... On ne peut cependant pas perdre ainsi les reliques ou objets magiques. Bien entendu, la cible n'aura pas non plus gagné d'armure mystique.

Réussite critique : la protection est doublée, pour les deux caractéristiques.



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 grill. 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 : 2 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. Magic : 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.

Effets spéciaux :

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 dégâts 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 la compétence « Cuistot »



Portée : contact



Prière :

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

Notes diverses :

Il est évident qu'on ne fait pas de la Béarnaise avec de l'huile, mais l'ingrédient sera modifié par Adathie de façon mystique, si le rituel est proprement conduit. 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 viande 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 pendant quelques heures.

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 assauts

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 ajouté : niveau du prêtre

Épreuve : MagiePsy+1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8

Bénéfices :

- Bonus en PR : selon PA dépensés
- Maximum PR ajouté : niveau du prêtre
- Malus -2 en CHA (social) pendant 4H



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.

Le malus de Charisme obtenu ici ne modifie pas la valeur MagiePsy, car Adathie apprécie l'odeur, mais sera valable pour toutes les interactions sociales.

Échec critique : utilisez le tableau habituel d'échec critique au sortilège/prodige.

Réussite critique : la protection est augmentée de 1 PR sans dépense supplémentaire.

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 d'existence, au gré des prêtres qui en font l'usage. Adathie n'a pas de pitié, il n'est donc pas possible de résister à ce prodige.

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 : 2 assauts

Durée du prodige : 1 assaut

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



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys-I

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 2D6+4 (fixe)

- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel
- L'armure de la cible compte en intégralité



Portée : jusqu'à 20 m

- Fonctionne comme 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 :

Ce prodige ne peut être lancé sur un cultiste d'Adathie ou une créature liée au plan d'Adathie. Il est toutefois très pratique pour se débarrasser d'un gêneur en partie caché, ou d'un archer embusqué en hauteur...

Échec critique : utilisez le tableau habituel d'échec critique au sortilège/prodige.

Réussite critique : ajoutez 1D6 aux dégâts !

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 es 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 : 2 assauts

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/prodiges : +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. La zone se déplace avec le prêtre.



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.

Échec critique : Adathie perd patience, et tous les bonus sont alors transformés en malus.

Réussite critique : la dépense n'est que de 4 PA.

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, y compris les alliés
- 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 (fixe) par cible

- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel
- Ignore la moitié du score de PR de la cible



Portée : jusqu'à 5 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 : 5 m
- Longueur du cône : 5 m
- Les projectiles ne traversent pas les ennemis, aussi certains pourraient être moins affectés que d'autres



Prière :

- Prière silencieuse, le prodige lui-même ayant souvent pour résultat un cri ressemblant à « Graaah! ».

Notes diverses :

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

Échec critique : utilisez le tableau habituel d'échec critique au sortilège/prodige.

Réussite critique : ajoutez 1D aux dégâts !



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. Magic : 9



Dégâts : 1D+6

- 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 (mal.)

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



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 Magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

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

Restriction :

- Seulement sur les humanoïdes d'origine non magique, non géants
- Ne fonctionne pas sur les armes enchantées, armes bénies ou reliques



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 « Alazouziz' 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.

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.

Réussite critique : il n'y a pas de test de Résistance Magique. En outre, tout l'équipement de l'ennemi se transforme en chapelet de merguez. Destabilisé et handicapé, il aura de grandes chances de se rendre.

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 ou élémentaire
- Efficacité dépendant du niveau du prêtre



Temps de prière : 1 assant

Durée du prodige : 5 minutes



Coût : 12 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices pour chaque allié :

- Résistance Magique maximum : immunité contre tous les sorts/prodiges nécessitant un test de RM
- Dégâts de sorts : sur des dégâts de sort de zone ou de projectile, chaque allié reçoit un bonus de PR magique égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur



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, la zone de déplacement avec le prêtre



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.

Notez que le prodige ne protège pas des explosions ou effets causées par des procédés non magiques, comme on pourrait voir avec les armes des gobelins ou des ingénieurs.

Échec critique : le prêtre génère un prodige entropique.

Réussite critique : le prodige ne coûte que 6 PA.

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 *manashigeris*, 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 lui-même 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...

Échec critique : le prêtre génère un prodige entropique et c'est tant pis pour lui.

Réussite critique : le prodige ne coûte que 5 PA.

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.

Échec critique : le prêtre agace Adathie et celle-ci lui fait subir son courroux, lui faisant perdre 2D6 PV. Elle n'ira cependant pas jusqu'à tuer le prêtre s'il est blessé, et le laissera seulement inconscient avec 3 PV.
Réussite critique : la cible gagne 1 PV de plus que son maximum, et ce de manière définitive.

Justice aveugle (mal.)

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 tous les types d'opposants



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : immédiat

- La victime est immédiatement aveuglée



Coût : 13 PA

Épreuve : MagiePsy-3

- Test de Résistance Magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

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, et elle devra être un humanoïde, un animal ou un monstre, tous d'origine non magique



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 prêtre



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, à partir du moment où on est certain que l'opposant est hostile. Les yeux de la cible sont brûlés par des éclats de charbon provenant du plan d'Adathie, et ne seront plus utilisables. Car on ne peut implorer la merci d'une déesse vraiment décidée.

Échec critique : mauvais jugement de la part du disciple, la divinité le frappera d'une gifle mystique... Lui faisant perdre 3D6 PV. Elle n'ira cependant pas jusqu'à tuer le prêtre, et le laissera seulement inconscient avec 3 PV.

Réussite critique : le prodige ne coûte que 10 PA et on ne peut pas y résister.

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 ne soient pas complètement demeurés et sauvages, se rangeront à son avis et abandonneront le combat. Ils pourront même lui donner un petit coup de pouce 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
- Ne fonctionne pas sur tous les types d'opposants



Temps de prière : 3 assauts

Durée du prodige : 30 minutes



Coût : 15 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Les cibles peuvent tenter de résister avec une épreuve d'Intelligence

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, pendant la durée du prodige

Restrictions :

- Seulement utilisable sur les humanoïdes qualifiés de «pensants», d'origine non magique, et peu importe leur taille



Aire d'effet : zone 30 m

- Zone circulaire de 30 mètres de diamètre, soit environ 15 mètres autour du prêtre
- Seuls sont affectées les cibles pouvant voir le 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.

Toutefois, 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. Notez que tout acte ou parole hostile envers les cibles affectées, de la part d'un membre du groupe du prêtre, brisera également l'effet du prodige.

Échec critique : le prêtre déclenche un prodige entropique.

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. Magic : 15



Dégâts : 2D+5

- 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 prodige entropique.

Cri paralysant (mal.)

Sur un appel du prêtre, Adathie lance un cri de rage 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 tous les opposants
- Dégâts modérés sur toute la zone



Temps de prière : 2 assauts

Durée du prodige : 10 assauts



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy-2

- Test de Résistance Magique obligatoire, mais les cibles auront un malus égal à la moitié du niveau du prêtre, arrondi au supérieur

Bénéfices : paralysie et dégâts

- Les cibles sont hébétées, impuissantes
- Les agressions cessent momentanément

Restrictions :

- Seulement utilisable sur les opposants dotés d'un corps physique, et ne possédant pas la compétence « Tête vide » (ils sont trop idiots pour s'en soucier).



Dégâts : 1D6 BL par cible (fixe)

- 1 jet de dé pour chaque cible à portée
- Interne : ignore totalement la PR des cibles
- Ne comptez pas de bonus INT ou de matériel



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 ne faut pas les attaquer : l'état de paralysie temporaire sera écourté si la cible reçoit une blessure, et le combat reprendra à ce moment. Le groupe du prêtre peut toutefois profiter du répit pour préparer quelque chose de vilain.

Échec critique : le prêtre déclenche un prodige entropique.

Réussite critique : les ennemis n'ont aucune chance de résister au prodige.

Lévitiation 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 prodige : 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 prodige 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.

Échec critique : étrangement, un résultat inverse est obtenu. Le prêtre devient si lourd qu'il peut à peine se déplacer, et ce pendant 1020 minutes - si jamais il est en combat, il devra combattre sur place.

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 graisseux 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 sur zone
- Le prodige doit être lancé sur une zone de sol
- Peut toucher les équipiers ainsi que le prêtre
- Produit des dégâts de feu (magique)
- Prodige à effet multiple, difficile à esquiver



Temps de prière : 4 assauts

Durée du prodige : 10 assauts

- Le déversement a lieu pendant cette durée



Coût : 22 PA

Épreuve : MagiePsy-4



Dégâts : 4D6+2 par cible

- Les dégâts sont très aléatoires
- Un jet de dé pour chaque cible dans la zone
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- N'oubliez pas les bonus liés au MATÉRIEL



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 :

La prière est assez longue, aussi il est préférable de lancer le prodige 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 prodige.

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

Échec critique : le prêtre se retrouve au centre de la zone, et tout le monde le regarde avec animosité avant de hurler de douleur.

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 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 opposé à Adathie (voir tableau des relations entre les divinités).

Échec critique : la pièce d'armure est détruite.

Réussite critique : l'armure gagne le statut de « Relique d'Adathie ». Sa valeur est augmentée (de 1000 à 2000 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 : Lévitatie 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 : Météorolash (page 22)

ILLUSTRATION COUVERTURE : Oph