



## **Le protecteur**

### **Une classe de prestige pour les paladins et guerriers de Heaume**

#### **Description**

Caste créée par Erdwole Haff dans le but de regrouper certains prêtres les plus fidèle à Heaume. Ceux-ci sont les plus à même de faire respecter les principes de Heaume dans les royaumes.

L'organisation est constituée de plus ou moins deux cents membres mais seulement une soixantaine de personnes sont très actives au sein de la caste.

Celle-ci est dirigée par quatre Hauts Prêtres de Heaume qui, grâce à leur grande sagesse, dirigent l'ensemble des interventions dans les royaumes.

Ils sont également en rapport direct avec une autre caste de Heaume appelée les Guerriers Divins (voir CP du même nom).

Grâce à cette alliance militaire, ils peuvent agir rapidement et d'une manière indépendante par rapport au culte lui-même.

Néanmoins, ils ne profitent pas de cette position de force pour imposer leurs idées, qui sont parfois légèrement différentes de celles du culte.

Leurs interventions dans les royaumes ne se font que dans certains cas bien précis et toujours en accord avec les dirigeants du culte de Heaume. Ils sont également très discret sur leur organisation. Les membres ne portent aucun signe distinctif, mis à part le symbole de Heaume. Néanmoins, ils ne sont que discrets et pas secrets donc pour la plupart, ils ne mentiront pas pour cacher leur appartenance. Ils préfèrent juste éviter d'en parler car les ennemis de Heaume sont nombreux et possèdent bien des formes.

#### **L'entrée dans la caste :**

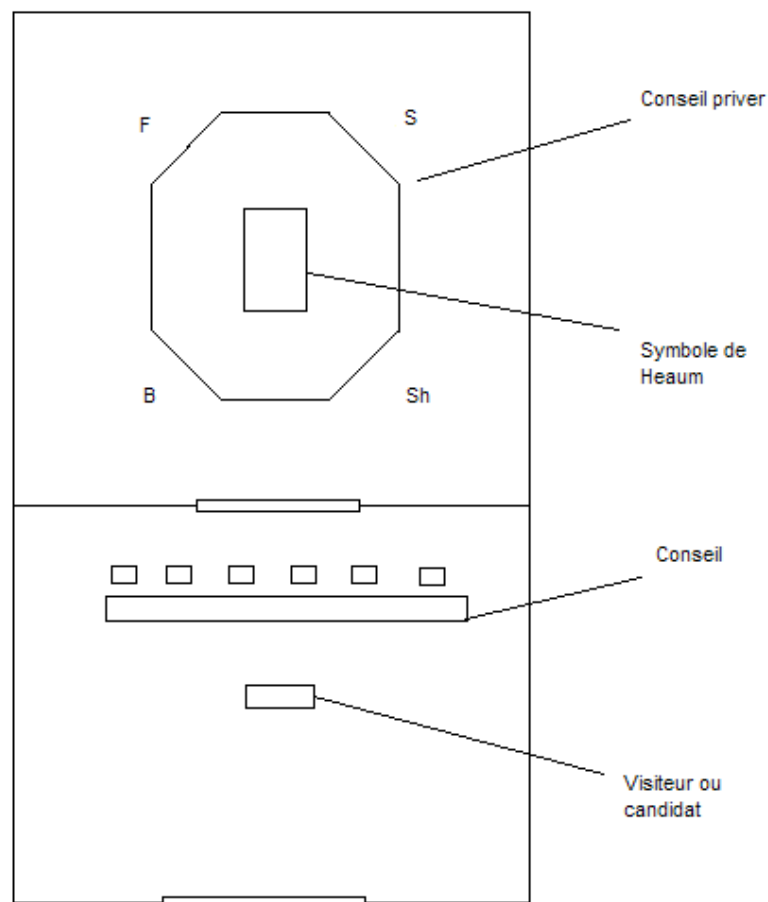
La seule façon de rentrer dans la caste des Protecteur de Heaume est d'être contacté par un de ses membres.

Il s'ensuit une série d'examen visant à évaluer les possibilités du candidat mais également son degré d'investissement par rapport à l'idéologie de Heaume.

S'il est jugé apte à intégrer la caste, il passera avec son tuteur devant le grand conseil composé des quatre hauts prêtres de la caste, mais également de deux dirigeants des guerriers divins.

Après une dernière analyse de la demande, le candidat prêtera serment et jurera de protéger les préceptes de Heaume.

#### **Test d'adhésion :**



Le premier test est basé sur la concentration du candidat. Celui-ci rentre dans une pièce aux propriétés étonnantes pour le premier venu. Au centre de la pièce se trouve une balle déposée sur une table en marbre. Grâce à la nature de cette pièce, la balle vole quand le candidat se concentre suffisamment.

Le test est très simple, le candidat doit rester concentrer quoi qu'il arrive. Bien évidemment, il sera soumis à des éléments extérieurs pour le déconcentrer.

Vient ensuite le test de diplomatie. On fait rentrer le candidat dans une pièce. A l'intérieur de celle-ci, se trouvent deux hommes qui sont en train de se disputer. Le candidat ne connaissant rien de la situation et de la conversation doit arriver à calmer les histoires. Et si possible, arranger le différent des deux hommes.

Le dernier test est un test de réflexion, une énigme est posée au candidat. Il a deux jours et deux nuits pour y réfléchir. Ensuite, il sera invité à donner sa réponse. L'important du test, c'est que le candidat donne sa réponse et pas la réponse qu'il croit qu'on veut de lui.

Exemple : Qu'est ce qui peut changer la nature d'un homme ?

Il doit être capable d'argumenter également sa réponse et d'expliquer pourquoi il a fait ce choix. Cela permet de déterminer une partie du profil psychologique de la personne.

### **Différence entre le culte et les Protecteurs :**

La différence est très minime entre les deux castes. Les Protecteurs ont tendance à être un peu plus cléments que leurs confères sur des crimes mineurs tant que ça ne perturbe pas l'équilibre des choses.

### **L'activité au sein de la caste :**

Celle-ci est assez laxiste dans le sens où les membres continuent à s'occuper de leurs activités normales. Etant donné que la caste préfère rester discrète, ses membres ne voient pas toutes

leurs activités centrées sur l'organisation. Mais quand l'appel s'en fait sentir, tous répondent présents pour que les préceptes de Heaume soient appliqués dans les royaumes.

Les figures importantes des Protecteurs d'Heaume :

### **Les quatre Haut Prêtres**

1. Famo Morotea (prêtre niv10/ protecteur 6) : Dirigeant de la caste (humain)
2. Severa Lablanche (prêtresse niv8/ protecteur 9) : Dirigeant de la caste (humain)
3. Bastian Mahaut (prêtre niv12/ protecteur 3) : Dirigeant de la caste (humain)
4. Show Osmond (Paladin niv8/ protecteur 10) : Dirigeant de la caste (elfe)

### **Lieutenant**

1. Crystal Hostwood (Paladine niv7/ protecteur 3)
2. Albrecht Estë (prêtre niv8/ protecteur 4)

Crystal Hostwood (une Aasimar) et Albrecht Estë (humain), ont pour rôle d'organiser les missions après le vote du conseil. Ils gèrent les troupes ou contactent des aventuriers si nécessaire, même s'ils préfèrent contacter des personnes de la caste.

Ils se chargent également du recrutement en général et leurs voix sont importantes au sein de l'organisation.

### **Le conseil**

La salle du conseil se trouve à Suzail.

### **L'enseignement dans la caste :**

Les candidats, après être passés devant le Grand conseil, commencent une formation d'un mois minimum, où on leur donnera une épée bâtarde ainsi qu'une armure (de leur choix). Pendant cette formation, Ils apprendront à entretenir au mieux leur équipement. Ils recevront des cours d'étiquette et de théologie. Mais le plus gros des cours est l'apprentissage de base des nouveaux domaines de sorts.

### **Professeurs :**

1. Dilys Niemor (prêtresse 6/ protecteur 6) : Elle donne les cours d'étiquette. (elfe)
2. Elemar Niamh (prêtre 12/ protecteur 1) : Il donne les cours de théologie. (humain)
3. Talon Tebal (Paladin 8/ protecteur 2) : Il donne les cours de forge. (humain)
4. Maëlla Morwen (Prêtresse 8/ protecteur 4) : Elle donne les cours de maîtrise des sorts. (humaine)

## Caractéristiques techniques

### Dogme :

Ne trahissez jamais la confiance qu'on vous porte.

Soyez vigilants.

Patiencez, attendez et observez soigneusement.

Soyez juste et diligent dans l'application de vos ordres.

Protégez les pauvres, les faibles, les blessés et les enfants.

N'acceptez jamais de les sacrifier pour vous-même ou les autres.

Anticipez les attaques et soyez constamment prêt.

Connaissez vos ennemis.

Prenez soin de vos armes afin qu'elles puissent accomplir leur devoir lorsque le moment sera venu.

Une soigneuse Organisation permet toujours de contrer des actes précipités.

Obéissez toujours aux ordres, du moment que ces ordres obéissent aux principes de Heaume.

Démontrez l'excellence et la pureté de votre loyauté et de votre dévotion au rôle de gardien et de protecteur.

### Clergé :

Les temples consacrés à Heaume sont souvent situés près d'endroits dangereux ou malfaisants.

Ils forment la première ligne de défense contre la progression d'ennemis puissants. Les grandes cités disposent généralement d'une chapelle ou d'un temple consacré à Heaume, car ses prêtres forment les meilleurs gardes ou chefs de garde qui soient. Notre clergé entretient soigneusement cette image de guerriers loyaux et de confiance à travers tout Faerûn.

Les prêtres de Heaume prient le matin juste après le réveil ou le soir avant de se coucher.

Le seul jour saint du Culte est celui de la Cérémonie d'Honneur de Heaume, qui a lieu lors de la Rencontre des Boucliers. Les prêtres célèbrent également d'importantes cérémonies lorsque l'un d'entre eux s'élève dans la hiérarchie, ou lorsqu'il reprend sa place dans l'Ordre après s'être "égaré".

Le clergé de Heaume obéit à une hiérarchie stricte et chaque prêtre peut instantanément déterminer le rang des adeptes qu'il rencontre.

Les prêtres de Heaume ne commandent jamais aux morts-vivants, mais exercent toute leur volonté pour les repousser et les détruire.

Généralement, les prêtres de Heaume se multi-classent en guerriers ou en paladins.

Leur arme de prédilection est l'épée bâtarde, appelée par eux "Eternelle Vigilance".

Dé de vie : D8

### Conditions :

Classe : Prêtre de Heaume

Alignement : LN

Sagesse : 14+

Connaissance (Religions) : 7 degrés de maîtrise

Diplomatie : 4 degrés de maîtrise

Premiers Secours : 4 degrés de maîtrise

Don : Science de l'initiative

### Compétences de classe :

Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance des sorts (Int), Connaissance (Mystères ;

Int), Connaissance (Religions ; Int), Diplomatie (Cha), Equitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers Secours (Sag), Profession (Sag) et Scrutation (Int ; compétence réservée).

Caractéristiques de la classe :

Armes et armures : Le protecteur sait manier toutes les armes courantes, les armes de guerre et le bouclier. Il est entraîné au port de toutes les armures.

Sorts : Un protecteur lance des sorts comme un prêtre (voir table 3-16 page 47 du MdJ) et dispose d'un accès complet à la liste des sorts de prêtre. Les niveaux de protecteur sont ajoutés aux niveaux de prêtres acquis antérieurement pour déterminer le nombre de sorts qu'il peut jeter par jour et les effets de ces sorts. En outre, un protecteur poursuit sa progression parallèlement à l'acquisition des pouvoirs de sa nouvelle classe. Ainsi, quand le personnage gagne un niveau de protecteur, il acquiert les mêmes sorts que si ce niveau venait en plus de ceux qu'il a dans sa classe de jeteurs de sorts divins et les avantages qui les accompagnent.

Niveau de Classe	Bonus à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Protection, Nouveau domaine
2	+1	+0	+3	+0	Renforcement
3	+2	+1	+3	+1	Spécialisation Martiale
4	+3	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+4	+1	
6	+4	+2	+5	+2	
7	+5	+2	+5	+2	Bouclier de la loi
8	+6/+1	+2	+6	+2	
9	+6/+1	+3	+6	+3	Don supplémentaire
10	+7/+2	+3	+7	+3	

Nouveau domaine : Le protecteur peut choisir un nouveau domaine parmi les suivants : Loi, Force, Guerre et Protection. Cela signifie qu'il bénéficie des pouvoirs du domaine en question et peut en apprendre les sorts en qualité de sorts de domaine. Il a ainsi trois choix possibles en ce qui concerne les sorts de domaine à chaque niveau de sorts.

Protection (Mag) : Au premier niveau, le protecteur peut, au prix d'une action libre, faire bénéficier ses alliés et lui-même des effets des sorts de Protection contre le Mal (sort de prêtre de niveau 1), de Protection contre le Chaos (sort de prêtre de niveau 1), ou de Protection d'Autrui (sort de prêtre de niveau 2). Il ne pourra utiliser le pouvoir de Protection qu'une fois

par jour et ne pourra lancer qu'un seul des trois sorts, au choix.

**Renforcement** : Au deuxième niveau, le protecteur peut lancer, une fois par jour, le sort Endurance (sort de prêtre de niveau 2), incluant un bonus additionnel de +2 à la Classe d'Armure pour tous ceux présents dans une portée courte (7.50 m + 1.50/2 niveaux) autour du lanceur. Les PJ autour du lanceur ne bénéficieront pas de l'effet du sort d'Endurance, mais uniquement du bonus à la CA.

**Spécialisation martiale** : Au troisième niveau, le protecteur peut bénéficier du don du même nom, normalement réservé aux guerriers, à condition qu'il s'applique à l'arme de prédilection de Heaume : l'épée bâtarde. Ce don est accessible au protecteur, même s'il ne dispose pas du don Arme de prédilection (épée bâtarde).

**Bouclier de la Loi (Mag)** : A partir du niveau 7, le Protecteur peut, une fois par jour, faire bénéficier ses alliés et lui même du sort Bouclier de la Loi (page 181 du mdJ).

**Ajustement de niveau** : +1 niveau. Les Protecteurs sont considérés comme des personnages puissants, supérieurs à leur niveau d'expérience normal. Leur niveau de personnage effectif (NPE – cf. les Royaumes Oubliés, univers de campagne, tableau 1-2 p.21) est donc de niveau + 1 pour le calcul des points d'expérience et les passages de niveaux. Ainsi un personnage Prêtre 4 / Protecteur 1 sera considéré comme un personnage de niveau 6 quand il faudra déterminer ses points d'expérience ou quand il devra monter de niveau. Dans ce cas précis, monter au niveau 2 de Protecteur nécessitera d'avoir accumulé 21 000 points d'expérience au lieu de 15 000 pour un personnage de niveau 6 normal. Cet ajustement de niveau est cumulatif avec ceux que le personnage pourrait déjà avoir à subir (comme le fait d'appartenir à une race puissante).

