



**En partenariat avec**



## **Le Guerrier Divin**

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



### **Description**

La caste des guerriers divins fût fondée par Ackel Siemor et son frère Mandel dans le but de former une force militaire d'élite au service du culte de Heaum. Elle est constituée de plus ou moins 180 membres pour la plupart paladins de Heaum, bien qu'on ait vu quelques prêtres se lancer dans l'aventure.

La caste est très hiérarchisée et surtout militarisée. Un Général dirige la caste, secondé par huit Lieutenants qui sont eux-mêmes secondés par huit Sergents. La caste est en alliance avec les protecteurs de Heaum ainsi qu'avec le culte classique de Heaum. Ils leurs fournissent une aide bien précieuse dès que l'occasion se présente. Bien que l'organisation soit indépendante par rapport aux deux autres, elle n'a aucune vocation d'être sans la présence d'au moins une des deux et elle n'intervient qu'avec l'autorisation du culte de Heaum.

Des membres de la caste siègent chez les Protecteurs ainsi que dans le culte classique. De cette manière, les guerriers divins peuvent agir en tout état de cause. Par contre, aucun membre des protecteurs ou du culte ne siège chez les guerriers divins.

Le recrutement se fait d'une manière très simple : quand une personne commence à être connue et que celle-ci sert Heaum en suivant des préceptes plus ou moins identiques à la caste, elle est contactée après enquête par l'un des vingt recruteurs de la caste. Le rôle du recruteur est simple, il doit convaincre le candidat du bien fondé de l'organisation. Si le candidat est intéressé, il sera conduit devant le conseil où il prêtera serment. Il suivra par la suite une formation intensive de trois mois pour développer les qualités qu'il possède.

### **Les qualités pour devenir membre**

Précepte : L'équilibre est dans l'esprit et la force.

Le candidat doit montrer une droiture à toute épreuve mais il doit également être juste dans ses actes. Il doit faire preuve de courage ainsi qu'avoir un grand sens du sacrifice. Sa prestance doit être marquante et il doit inspirer le respect. Et évidemment il doit être défenseur de Heaum.

Ses faits d'armes ainsi que la place qu'il occupe dans le culte classique viendront démontrer ces qualités pendant l'enquête.

### **L'enquête pour le recrutement**

Précepte : Regarde ses amis et tu sauras qui il est.

L'enquête pour recruter le candidat se fait à ses dépens. Le recruteur contacte les supérieurs du candidat ainsi que les personnes connues qui ont eu recours aux services de celui-ci. De cette manière, le recruteur essaie de cerner au mieux le profil psychologique du candidat. Par la suite, il contacte les personnes qui on servit avec lui ainsi que ses amis, c'est seulement après toute ces démarches qu'il contacte le candidat en personne. La plupart du temps le recruteur se fait passer pour un employeur en proposant au candidat une petite mission avec d'autres aventuriers, pour être certain de son jugement précédent. La façon dont le candidat se comportera est capitale pour la suite du recrutement. Que la mission soit accomplie avec succès ou pas n'a aucune importance, ce qui compte c'est que les qualités du candidat soient démontrées !

### **Equipement classique d'intervention**

Précepte : Regardez l'équipement de vos adversaires, vous apprendrez beaucoup sur eux.

L'armure de base est un harnois d'une très grande qualité. Le symbole de Heaum y est gravé sur le blason et deux petits symboles représentant les fondateurs de la caste sont gravés sur les épaulettes. Celui sur l'épaulette gauche représente Ackel qui terrasse une aberration tandis que le symbole sur l'épaulette droite représente Mandel qui meurt face à une aberration en protégeant une jeune fille.

L'arme de base est une épée bâtarde de maître accompagnée d'une dague de maître, on y retrouve les deux symboles gravés sur la garde des armes. A chaque intervention, le membre reçoit un petit sac contenant une potion de soin, des bandages et quelques rations.

Note : Ceci est l'équipement de base, si le membre en fait la demande il peut recevoir un équipement équivalent de son choix.

## **Formation**

Précepte : un professeur, un étudiant.
--

La formation dure 3 mois.

Lors du premier mois, les cours sont divisés en deux modules. Le matin le candidat ne fait que lire les faits d'armes de guerriers divins et apprendre l'histoire de la caste. De cette manière, on espère faire ressortir en lui la droiture de son âme et son courage naturel. L'après-midi à pour thème l'aide des autres, on montre au candidat la meilleure façon d'utiliser les pouvoirs accordés par Heaum dans sa grande sagesse. A la fin du mois, le candidat connaît une bonne partie de l'histoire de la caste et il est également capable d'exercer une meilleure imposition des mains s'il est paladin.

Exemple :

Avant  $\rightarrow$  (Mod charisme \* niv)  $\rightarrow 5 * 3 = 15$

Après  $\rightarrow$  (Mod charisme \* niv) + niv  $\rightarrow (5 * 3) + 3 = 18$

Si le candidat est un prêtre, on lui apprend à mieux se concentrer pendant un combat et à faire abstraction des événements perturbateurs qui pourrait rompre sa concentration.

On invite le candidat à continuer d'étudier l'histoire de la caste pendant ses temps libres.

Le deuxième mois est complètement axé sur le sens du sacrifice, l'étude de l'étiquette et de l'histoire de la caste. A la fin du mois le candidat doit passer un test pour déterminer son sens du sacrifice. On fait rentrer le candidat dans une pièce qui le projette dans un « univers parallèle » complètement réel pour lui. A partir de là, on lui fait suivre une série d'aventures qui l'oblige d'une manière ou d'une autre à faire le sacrifice de sa personne pour sauver quelqu'un. Cette épreuve est très fatigante aussi bien physiquement que mentalement, après tout le candidat est confronté plusieurs fois à sa propre mort. Il arrive que certains candidats ne supportent pas le choc émotionnel...

Il est bien évident que cette épreuve sert également de dernier test pour juger de la valeur du candidat.

Le troisième mois est un entraînement au combat intensif, le candidat s'entraîne avec Thurel qui est l'un des meilleurs guerriers divins, il apprendra à mieux se servir de son armure pour amortir les chocs, mais aussi à chercher l'ouverture dans les défenses de ses adversaires. A la fin d'une journée d'entraînement l'élève apprend à se concentrer pour octroyer les pouvoirs de Heaum à son arme et à son armure durant le combat. Il n'arrivera pas à maîtriser tout les

pouvoirs qui lui sont enseignés en un mois mais il assimilera les méthodes de concentration nécessaire pour les utiliser quand il aura atteint une expérience et une sagesse suffisante.

Lors du dernier jour d'instruction, on lui remet une tenue d'apparat. Sur la face avant on y retrouve Ackel terrassant une aberration et sur la face arrière, on retrouve Mandel mourrant pour le salut d'un innocent. Cette tenue servira à la réception organisée à son honneur où il prêtera serment devant tout les membres qui auront répondu à l'appel. Cérémonie pendant laquelle on lui remettra l'équipement d'intervention qu'il a souhaité.

## **Le devoir des membres**

Précepte : Ensemble, nous sommes plus forts.

Ceux-ci sont libres de leurs faits et gestes, néanmoins ils doivent toujours prévenir la caste de l'endroit où ils se trouvent et la raison pour laquelle ils y sont. De cette manière, les Sergents responsables savent qui ils peuvent envoyer en mission et savent toujours le nombre d'effectif qu'ils peuvent mobiliser. L'accomplissement des missions se fait souvent selon l'avis du membre qu'on envoie. Libre à lui de recruter d'autres membres de la caste pour la mission ou des personnes étrangères à la caste. Néanmoins, il existe aussi des missions plus délicates où l'on préfère envoyer une équipe soudée dès le début.

Les membres doivent montrer l'exemple et suivre les préceptes de la caste et de Heaum du mieux possible. Toute infraction au code de conduite sera sanctionné par le bannissement à vie de la caste. Et d'une manière indirecte du culte classique de Heaum.

## **La caste et les autres**

Précepte : Protèges tes amis, ils te le rendront.

Les guerriers divins ne cachent absolument pas leur existence mais bien des gens les prennent pour un escadron d'élite du culte classique de Heaum. Ils ne comprennent pas tout ce qui se cache derrière cela, ni la véritable importance de cette caste. Généralement, elle entretient de bons rapports avec les autres organisations qui ont plus ou moins les mêmes buts qu'elle mais il existe une certaine tension avec les membres du clergé de Torm. Tension qui doit provenir des relations difficiles entre Heaum et Torm.

Des récits relatent que la caste a déjà prêté main forte à plusieurs grandes villes pour régler quelques problèmes internes.

## **Dogmes**

Notre courage est sans faille.

Notre Droiture fait honneur à Heaum.

Nos actes sont guidés par la volonté de Heaum.

Partout où nous allons, nous faisons respecter les préceptes de Heaum.

Nous mourrons pour Heaum.

Nous sommes les guerriers divins.

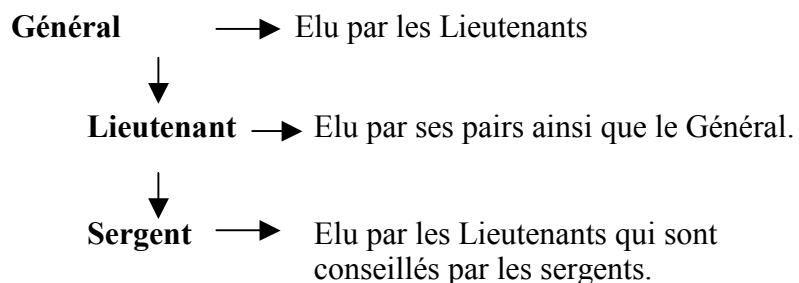
## Le conseil

Le conseil est présidé par le Général Donn Sléibhe. Un homme fier et droit. C'est un remarquable combattant mais son âge avancé l'a obligé à se diriger vers des tâches plus administratives. Sa qualité de tacticien fût très vite démontrée et on l'élut (selon les votes des Lieutenants) Général de l'ordre des guerriers divins.

Il est conseillé par huit Lieutenants qui l'aident dans le choix des interventions que la caste effectuera et qui représentent officiellement celle-ci dans le culte classique de Heaum ainsi que chez les Protecteurs. Rauros et Falathar siègent au conseil des protecteurs tandis que Othon et Frigan représentent la caste dans le culte classique de Heaum.

Ces Lieutenants sont également secondés par huit sergents qui ont la responsabilité de commander et de guider les troupes. C'est donc avec eux que la plupart des membres ont des contacts quand une tâche est décidée par le conseil. Leur rôle est de contacter le ou les membres qu'ils jugent apte à réaliser cette tâche. Ce sont des hommes de terrain. Pour la plupart de farouche combattant qui on été promu à cette place pour leurs qualités qui ne sont plus à démontrer. Leurs avis sont souvent bienvenus et appréciés par le conseil.

### **Comment devenir un pilier important de la caste !**



Au départ du Général ou à la mort de celui-ci, toute la caste est en deuil, tous les membres sans exception doivent porter un petit bout d'étoffe noire accroché sur le bras droit de leur armure. Celle-ci doit être visible et les membres doivent la porter pendant un mois. Durant ce mois, les deux plus anciens Lieutenants peuvent s'ils le désirent postuler pour la place de Général. Celui-ci est donc élu par ses pairs lors d'un vote à mains levées.

Le choix d'un nouveau Lieutenant peut se faire pour plusieurs raisons ( mort, départ, élection.) Deux des plus anciens Sergents peuvent s'ils le désirent postuler au post de Lieutenant. Celui-ci est élu par le Général ainsi que par les autres Lieutenants lors d'un vote à mains levées.

Tout comme les Lieutenants, le choix d'un nouveau Sergent peut se faire pour plusieurs raisons (mort, invalidité, départ, promotion.) Le nouveau Sergent est élu par les Lieutenants conseillés par les Sergents déjà en place. Seuls les membres les plus méritant et non pas

important peuvent espérer être élu au rang de Sergent. Le choix ne se fait pas selon la famille du membre ou tout autres facteurs extérieurs, mais bien sur ses qualités. Contrairement aux deux autres rangs, il n'y a aucune postulation et le choix du nouveau Sergent a lieu en privé. Une fois que les Lieutenants ont prit leurs décisions le membre choisit est informé et il est libre d'accepter ou non le rôle important qu'on lui confie.

## **Les Gradés et les membres**

### *Général :*

Donn Sléibhe (Humain) est un homme âgé d'une soixantaine d'année mais ne vous y fiez pas, il est encore capable de tenir en respect bien des hommes. Bien qu'il passe pour un homme froid et dur, ses jugements sont relativement justes. Il a dévoué toute sa vie à la caste et n'a jamais fondé de famille. Pour lui ce n'est qu'une perte de temps.

### *Lieutenants :*

Rauros (elfe) et son frère Falathar (elfe) siègent tous les deux chez les Protecteurs. Ils ont toujours voulu faire pour le mieux de la caste et on suivit les enseignements de Ackel et de Mandel à la lettre. Ils ont une très grande complicité et si vous voyez un des deux frères l'autre n'est sûrement pas très loin. Note : Cela fait plusieurs fois qu'ils s'abstiennent de postuler pour le poste de Général.

Othon (Humain / trentaine) et Frigan (Homme/ quarantaine) siègent au conseil du culte classique de Heaum. Othon est toujours enclin à faire la fête, il est rarement triste et ne se laisse pas décourager par les événements. Frigan est beaucoup plus posé que son confrère mais il se laisse bien souvent entraîner par la bonne humeur de Othon . Leur rôle est très important car ils représentent le lien entre la caste et le culte classique.

Doulaym (Humain / Trentaine) est originaire de la côte des épées où il vécut un début d'existence particulièrement difficile et contrairement au Lieutenant Othon, Doulaym est toujours triste, sombre et sarcastique, mais ses qualités et sa dévotion pour la caste ne sont plus à démontrer depuis bien longtemps.

Perran (Humain / Quarantaine) rentra dans la caste à la mort de sa femme trouvant son salut dans les préceptes de Heaum. C'est un homme juste qui essaie toujours de trouver une solution pacifiste.

Ubald (Humain/ Trentaine) est originaire de Port Ponant et, contrairement aux autres Lieutenants, on ne peut pas dire qu'il commença sa vie dans le droit chemin. Vers l'âge de 16 ans, il était déjà devenu une petite frappe bien connue des bas quartiers, malheureusement pour lui ou heureusement, il s'attaqua à la mauvaise personne. Cette personne était Ronan, simple membre des guerriers divins à l'époque. Après avoir puni Ubald pour son larcin en lui coupant le petit doigt de la main gauche, Ronan prit pitié de Ubald et décida de le prendre sous son aile. Contrairement à ce que disaient les autres membres à Ronan, Ubald trouva sa vraie vocation en servant les préceptes de Heaum. Il est devenu l'un des plus grands défenseurs de Heaum et considère Ronan comme son père.

Ronan (Humain) est âgé d'une cinquantaine d'année, il est le plus ancien de la caste après les deux frères, et il est fort probable qu'il sera le prochain Général. C'est un homme sage et aimé, il est connu pour sa clémence. Il considère Ubald comme le fils qu'il n'a jamais eu.

*Sergents :*

Werner balte (Nain / centaine) Ne vous y trompez pas, Werner est peut être un nain mais il est tout à fait dévoué à Heaum et à la caste. C'est un formidable combattant et il n'hésite jamais devant un combat que celui-ci soit perdu d'avance ou non. La plus grande qualité de Werner est sans nul doute son courage.

Un prêtre d'un petit temple de Heaum le trouva alors qu'il était mortellement blessé. Il le soigna et l'hébergea dans sa demeure pendant de longues semaines. Werner s'intéressa aux croyances de l'homme et fini par les adopter.

Karasek (Humain / +- 25ans) est originaire de Heliogabolus où son père le confia au temple local de Heaum . Après l'enseignement qu'il y reçut, il n'eut pas besoin de beaucoup de temps pour commencer à se faire connaître dans la région. C'est là qu'il fût remarqué par la caste.

Gradlon ( Humain / Quarantaine) est le fils d'un ancien membre aujourd'hui disparu. Il reçut l'éducation de Heaum dès son plus jeune âge et rentra dans la caste après avoir prouvé ses qualités.

Riwal ( Humain / Trentaine) est le fils d'une noble famille de Suzail, mais celui-ci ne voyait pas sa vie comme celle de ses parents. Le commerce et les dîners mondains ne l'intéressaient pas et encore moins les magouilles que cela impliquait. Un jour, il assista à un meurtre commit par son père. Il alla demander conseil au temple de Heaum. Bien évidemment, on lui donna pour conseil de dénoncer son père, ce qu'il fit. Se retrouvant banni de la maison parentale, Riwal se retourna vers le temple qui l'accueillit à bras ouvert. Petit à petit, il s'imposa et finit par être contacté par la caste.

Pennovidos (Humain / Trentaine) : A 12 ans il fut le seul survivant de son petit village détruit lors de l'exode des orques. Le culte de Heaum accepta de le recueillir et de lui apprendre les préceptes. Par la suite, il fut contacté par la caste.

Lowell (Humain / Trentaine) : est une véritable montagne de muscles, mais ne vous y trompez pas, derrière tous ses muscles se cache un esprit vif et remarquable. Il est connu pour ses choix judicieux sur le terrain, ainsi que pour son caractère trempé dans l'acier.

Aldaron (Elfe / +- 150 ans) n'est là que depuis une dizaine d'années et il occupe le poste de sergent depuis peu. C'est un personnage simple qui s'est totalement détaché de la culture de sa race pour adopter le mode de vie des humains ainsi que les préceptes de Heaum.

Isil (Aasimar / +- 28 ans) est la seule femme gradée de la caste. Elle a réussi à s'imposer en prouvant doublement sa valeur comparé aux autres, mais pour cela elle a du faire le sacrifice de l'amour, qu'elle n'a finalement jamais connu. Pourtant, c'est une femme très belle, mais sa dévotion pour Heaum est passé bien avant. Elle est souvent triste, tristesse qui doit certainement venir de ce manque.

### *Membres importants :*

Thurel (Humain / Trentaine) est certainement le plus connu des membres de la caste. Il enseigne les rudiments du combat aux nouveaux membres. Les marques de ses nombreux combats sont visibles un peu partout sur son corps. C'est un redoutable combattant, mais également le plus grand casse-cou qu'il y ait dans la caste. Même Werner Balte arrive difficilement à sa cheville. Le conseil craignant pour sa vie le dirigea vers l'enseignement.

Mertein (Humain / Vingtaine) est rentré dans la caste depuis quelques années seulement, mais il a déjà prouvé sa valeur plus d'une fois. Ce qui fait de lui une personne appréciée et encouragée dans la caste.

Alana (Humaine / Trentaine) fut gravement blessée dans un combat épique et en a gardé de graves séquelles. Le conseil a donc décidé de la diriger vers l'enseignement, où elle enseigne l'histoire de la caste.

Chaldar ( Humain / Trentaine ) était un explorateur pour la caste mais un jour il rencontra l'amour. Il demanda donc au conseil qu'on l'oriente vers les cours, où il enseigne l'étiquette.

Gurthang ( Elfe / +- 200 ans) est connu pour être le vétéran de la caste. Il refusa plusieurs fois le poste de Sergent préférant rester sur le terrain. C'est un personnage rude qui ne fait que peu de concession, mais beaucoup de membres l'apprécient pour leur avoir sauvé la vie.

Elric ( Humain / quarantaine) contrairement aux autres membres, Elric n'est pas un ancien paladin ou prêtre de Heaum. C'est un noble qui a été choisi par la caste pour sa bonté d'âme. Il a pour rôle de représenter la caste dans des contrées reculées ou dans certaines grandes villes.

### **Localisation du siège**

Précepte : Un de nous tombe, un autre reprend le flambeau.
--

La salle du conseil ainsi que l'Académie se trouve à Suzail pas très loin de celle des protecteurs mais les guerriers divins ont plusieurs bureaux qui peuvent remplir le rôle de celui de Suzail. De cette manière, si le siège central tombe, les autres bureaux peuvent en reprendre la charge.

## **Caractéristiques techniques**

**Dés de vie : D10**

### **Conditions.**

**Alignement :** N, LN, NB, LB

**Force :** 13+

**Sagesse :** 11+

**Bonus de base à l'attaque minimal :** +7/+2

**Connaissance (Religions) :** 7 degrés de maîtrise

**Artisanat (Forge d'armes ou Armurerie) :** 4 degrés de maîtrise

**Détection :** 4 degrés de maîtrise

## Compétences de classe.

Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissance Religions (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Premiers Secours (Sag), Profession (Int)

## Caractéristiques de la classe.

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

Niveau de Classe	Bonus à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+1	+2	+1	Arme du Jugement 1 (Ext) / Augmentation de l'imposition des mains
2	+2	+1	+3	+1	Armure du jugement (Ext)
3	+3	+1	+3	+2	Force le courage
4	+4	+1	+4	+2	Arme du jugement 2 (Ext)
5	+5	+2	+4	+3	Armure du jugement 2 (Ext)
6	+6/+1	+2	+5	+3	Encouragement (1 jour)
7	+7/+2	+2	+5	+4	Arme du jugement 3 (Ext)
8	+8/+3	+3	+6	+4	Armure du jugement 3 (Ext)
9	+9/+4	+3	+6	+5	Don supplémentaire
10	+10/+5	+4	+7	+6	

**Arme du Jugement 1 (Ext).** Au premier niveau, l'arme consacrée du Guerrier Divin peut devenir le réceptacle du courroux de Heaume. A volonté et au prix d'une action libre, Le Guerrier Divin et lui seul peut donner à son arme une puissance dévastatrice. Un bonus d'altération de +3/+3 contre les créatures mauvaises uniquement est appliqué à l'arme, nimbée d'une aura bleutée teintée de blanc, lorsque le pouvoir de l'Arme du Jugement (1, 2 ou 3) est appliqué.

**Arme du Jugement 2 (Ext).** Au quatrième niveau, l'arme consacrée du Guerrier Divin peut accomplir de meilleures choses, grâce à la présence bienveillante de Heaume. Deux fois par jour, le Guerrier Divin et lui seul peut bénéficier du pouvoir de son arme consacrée, ce qui lui procure un bonus d'altération de 1d4+1 points en Force pendant 10 minutes/niveau.

**Arme du Jugement 3 (Ext).** Au septième niveau, l'arme consacrée du Guerrier Divin peut accomplir des miracles, grâce à la présence bénie de Heaume. Deux fois par jour, le Guerrier Divin et lui seul peut bénéficier du pouvoir de son arme consacrée, fonctionnant comme le sort de paladin Epée Sainte (MdJ page 212). Ce pouvoir annule Arme du Jugement 1.

**Armure du Jugement 1 (Ext).** Au second niveau, le Guerrier Divin peut, une fois par jour, pendant un round et au prix d'une action libre, faire bénéficier un bonus d'aptitude de +10 sur sa classe d'armure à une cible (lui y compris) se situant dans un rayon de dix mètres autour de lui.

**Armure du Jugement 2 (Ext).** Au cinquième niveau, le Guerrier Divin peut, une fois par jour, faire bénéficier une cible, présente dans un rayon de 5 mètres, d'un sort de Protection d'Autrui et d'un sort de Soins Modérés.

**Armure du Jugement 3 (Ext).** Au huitième niveau, le Guerrier Divin peut, une fois par jour, bénéficier du sort de paladin Liberté de Mouvement et d'un sort de Soins Importants.

**Augmentation de l'imposition des mains.** On montre au candidat la meilleure façon d'utiliser les pouvoirs accordés par Heaume dans sa grande sagesse

Avant → (Mod charisme \* niv) → 5\*3 = 15

Après → (Mod charisme \* niv) + niv → (5\*3) + 3 = 18

Si le candidat est un prêtre, on lui apprend à mieux se concentrer pendant un combat et à faire abstraction des événements perturbateurs qui pourraient rompre sa concentration.

Concentration +1 par niveau.

**Force le courage.** Au troisième niveau, le courage du Guerrier Divin est communicatif. Ses compagnons présents dans un rayon de 15 mètres autour de lui gagnent un +2 aux jets de volonté.

**Encouragement.** Au sixième niveau, Le guerrier divin peut prononcer un serment galvanisant, donnant du courage à ses alliés et améliorant leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un allié doit entendre le Guerrier Divin parler pendant 1 round entier. L'effet dure aussi longtemps que le chevalier parle, puis pendant 5 rounds par la suite. Tout en parlant, le chevalier peut combattre, mais pas lancer de sorts, activer des objets magiques à fin d'incantation ou à mot de commande. Les alliés affectés bénéficient d'un bonus de moral +2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des armes.

**Aide de jeux par Cerbere** ([Webmaster@cerbere.org](mailto:Webmaster@cerbere.org)) et

**Père Carmody** ([pierre\\_nuss@hotmail.com](mailto:pierre_nuss@hotmail.com)).

**Revue, corrigée et mise en page par Ranger** ([Ranger@cerbere.org](mailto:Ranger@cerbere.org)).