

DISCIPLE

Bien que le concept de dieu ne soit pas très développé chez les peuples du monde connu, il existe des créatures dont les pouvoirs dépassent largement ceux des races mortelles. Les disciples vénèrent ces créatures, appelées communément immortels, capables d'offrir à leurs adorateurs des pouvoirs magiques extraordinaires. Les disciples sont présents sur tous les continents et parmi toutes les races intelligentes. Ils voyagent parfois en quêtes d'âmes à convertir à la parole de leur immortel, utilisant également leurs pouvoirs pour aider leur famille ou leur communauté à prospérer. Ils rencontrent le scepticisme de ceux qui ont grandi en croyant qu'il n'existe aucun dieu, mais ils apportent aussi parfois l'espoir à ceux qui l'ont perdu dans un monde de guerres constantes.

Alors que les façonneurs et les chamans, directement reliés aux essences primordiales du monde, existent depuis toujours, les disciples forment une tradition spirituelle plus récente dont le pouvoir provient d'un individu à part entière. Comme toute forme de changement, ce nouveau type de relation entretenu par les disciples avec leur immortel est accueilli avec dédain, peur et fascination.

Aventure. Les disciples suivent des voies différentes et variées, en fonction de leurs objectifs et de leur relation avec leur immortel. Certains décident de s'installer dans une région lointaine ou demeurent dans leur contrée natale dans l'espoir de convertir sa communauté pour le bien de tous. Ceux qui ont bon cœur et qui vénèrent des immortels protecteurs ou bienfaiteurs peuvent travailler toute leur vie à l'amélioration de la vie de leur communauté. Parfois ridiculisés, ils accomplissant un dur labeur, espérant que leurs sacrifices inspirent ceux qui vivent en leur compagnie.

De nombreux disciples choisissent de vivre une vie de voyageur, pour apporter la bonne parole et les nouvelles croyances aux communautés du monde. Mais tous les disciples ne pratiquent pas forcément le prosélytisme. Certains sont mandatés par leur immortel en quête d'artefacts magiques ou de pouvoirs susceptibles de renforcer son influence et celle de ses fidèles. Il arrive que les disciples ne connaissent pas exactement l'objectif réel de leur mission et qu'ils voyagent en compagnie d'autres individus, pour masquer les objectifs de leur immortel.

Ces missions peuvent démoraliser certains disciples de peu de foi ou d'autres ayant l'impression, parfois réelle, de n'être que des pions sur un échiquier qui les dépasse.

Profil. Les disciples tiennent leurs pouvoirs de l'immortel qu'ils vénèrent. Ils ont accès à un plus grand nombre de sorts que les façonneurs, mais ils sont dépendants directement de l'être supérieur qui leur donne ces pouvoirs. Avec le temps, la relation du disciple avec son immortel s'intensifie jusqu'à lui permettre d'utiliser certains de ses pouvoirs sans avoir à le lui demander formellement.

Alignement. Les disciples tendent à suivre un alignement similaire à celui de leur immortel.

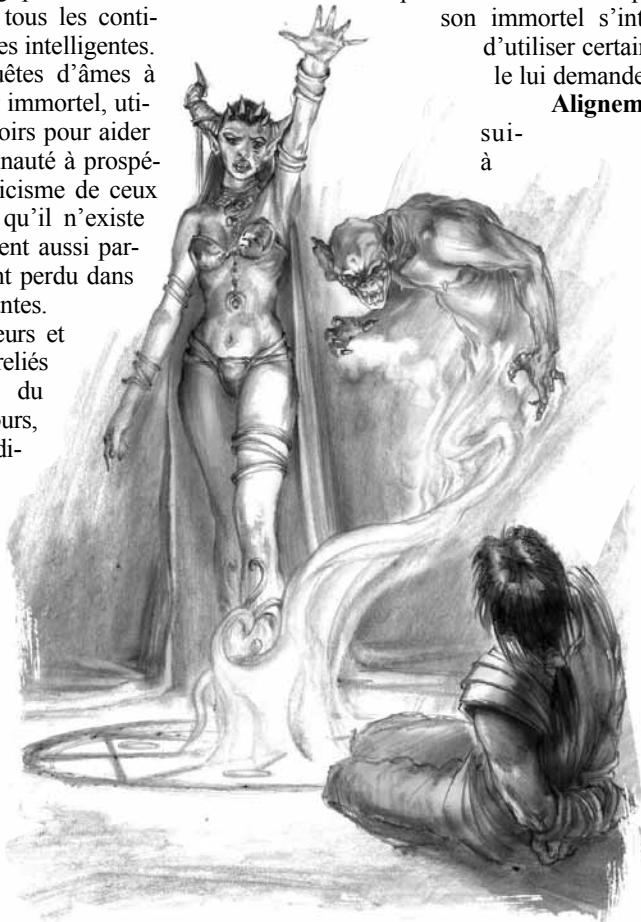
Un niveau d'écart rend la relation très difficile, mais n'importe quel personnage, quel que soit son alignement, peut devenir disciple. La fidélité peut ainsi se manifester de manière différente. Les disciples chaotiques inventeront des façons différentes de vénérer leur immortel tandis que les disciples loyaux préféreront l'utilisation de rites pour prouver leur dévouement. Ceux-ci sont plus structurés et sont souvent des fidèles dignes de confiance.

Antécédents. Les immortels recherchent des individus prometteurs et les incitent à devenir leur disciple. Parfois, ils regardent évoluer un être pendant des années, intervenant en sa faveur, provoquant des visions. Celui-ci en vient à penser que son but

dans la vie est de servir la créature qui le guide, jusqu'à ce qu'elle lui avoue son identité d'immortel et qu'il promette de vouer sa vie à le servir. L'immortel peut lui avoir offert certains pouvoirs avant même de s'être révélé et il arrive qu'il ne se révèle jamais à son fidèle, cherchant à tester continuellement sa foi et son dévouement.

De temps à autres, de futurs disciples partent en quête d'une créature qui leur donnerait accès à ses pouvoirs en échange de services. Ceux-ci doivent la convaincre de les prendre comme fidèle, et un immortel les enverra certainement vers des missions dangereuses avant de leur accorder ses faveurs. En de rares occasions, un immortel peut être dupé ou forcé d'entretenir une relation de maître à disciple, mais avec le temps, celle-ci se développe pour finir par ressembler aux relations habituelles.

Races. Plus que les autres races, les humains d'Ambria, et notamment les bien-nés des Marches



MODIFICATEURS DES TESTS D'INTERCESSION

Condition	Modificateur
Pour chaque offrande sacrifiée d'une valeur de 100 po	+1
Par tranche de 5 niveaux de disciple de l'implorant	+2
Par tranche de 5 degrés de maîtrise en Connaissances (religion)	+1
Par tranche de 5 degrés de maîtrise en Diplomatie	+1
Le disciple est en mission pour son immortel	+3
L'immortel est d'alignement bon	+2
L'immortel est d'alignement mauvais	-4

RÉSULTATS DU TEST D'INTERCESSION

Résultat du test	Effet de l'intercession*	Spécial**
0 ou moins	jusqu'aux effets de niveau 1 disciples uniquement	
1-5	jusqu'aux effets de niveau 2 disciple plus 1 autre créature	
6-10	jusqu'aux effets de niveau 3 zone d'effet normale x 1,5	
11-15	jusqu'aux effets de niveau 4 disciple plus 3 autres créatures	
16-20	jusqu'aux effets de niveau 5 zone d'effet normale x 3	
21-30	jusqu'aux effets de niveau 6 disciple plus 5 autres créatures	
31-40	jusqu'aux effets de niveau 8 zone d'effet normale x 5	
41 et +	jusqu'aux effets de niveau 9 disciple plus 10 autres créatures	

* L'intercession peut prendre de nombreuses formes, mais sa puissance et ses effets doivent être équivalents à des sorts profanes ou divins du niveau indiqué. Un immortel ne peut pas offrir d'effets d'un niveau supérieur à la moitié de son FP.

** Le multiplicateur de zone d'effet s'applique aux effets du sort produit et représente l'espace maximum que l'intercession peut affecter. Une intercession ne peut pas affecter plus de créatures qu'il est indiqué dans la liste. Par contre, le disciple peut toujours choisir d'affecter un nombre de créatures inférieur à celui-ci.

des Rois, ont soif de trouver une créature à laquelle se dévouer. Peut-être est-ce parce qu'on trouve moins de chamans et de façonneurs dans ces peuples, ou peut-être est-ce une disposition naturelle propre aux humains. Les bien-nés considèrent le fait d'avoir un immortel veillant sur soi comme une bénédiction. Les tieffelins aussi ont de nombreux disciples en leur sein. La plupart sont fidèles à des diables et des démons qui demandent un lourd tribut en échange de leurs pouvoirs.

Il n'y a pas beaucoup de disciples chez les elfes, malgré les nombreuses créatures féériques qui vivent en Sildanyr et sont parfois vénérées comme des dieux de la forêt. Les elfes adorent d'ailleurs l'une d'entre elles, une dryade vivant dans le Premier Arbre. Les orques, les gobelinoïdes et les ogres du Front du Marteau de Glace ne font pas de fervents disciples, mais plutôt des chamans animistes. Cela dit, quelques disciples se sont fait entendre dans le nord, proclamant un nouvel âge sous le règne de leur dieu, Anlar Croc-de-Glace. Les rôdeurs de la compagnie du Griffon ne savent pas s'ils sont de vrais disciples ou des chamans zélés. Quoiqu'il en soit, les rumeurs affirmant qu'Anlar serait un immortel ont semé la peur jusqu'à fort Flambeau.

Autres classes. Les disciples ont souvent eu d'autres professions avant de devenir des fidèles. Ils pratiquent diverses activités qui peuvent être utiles à leur immortel ou qui peuvent les aider dans leur apprentissage de la foi. Les disciples errants ou envoyés dans des missions dangereuses pratiquent les arts du combat. Les disciples bardes ne sont pas rares parmi ceux les sédentaires. En voyage, un disciple aime être accompagné d'individus aux talents différents, afin d'être capable de répondre au mieux aux épreuves à venir et de porter ainsi fièrement la voie de son immortel.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations techniques suivantes s'appliquent au disciple.

Caractéristiques. La Sagesse détermine le niveau de sort qu'il peut atteindre mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer par jour et la difficulté pour ses cibles d'y résister (voir sorts, ci-dessous). Une Constitution élevée augmente le nombre de points de vie du disciple, et une valeur de Charisme élevée l'aidera à communiquer sa foi aux autres.

LE DISCIPLE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de			Spécial
		Réf	Vig	Vol	
1	+0	+0	+2	+2	Intercession (1/jour)
2	+1	+0	+3	+3	Sort inné (niveau 0)
3	+2	+1	+3	+3	Sort inné (niveau 1)
4	+3	+1	+4	+4	Don de l'immortel
5	+3	+1	+4	+4	Sort inné (niveau 2)
6	+4	+2	+5	+5	—
7	+5	+2	+5	+5	Sort inné (niveau 3)
8	+6/+1	+2	+6	+6	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Sort inné (niveau 4)
10	+7/+2	+3	+7	+7	Intercession (2/jour)
11	+8/+3	+3	+7	+7	Sort inné (niveau 5)
12	+9/+4	+4	+8	+8	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Sort inné (niveau 6)
14	+10/+5	+4	+9	+9	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Sort inné (niveau 7)
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Sort inné (niveau 8)
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	—
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Sort inné (niveau 9)
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Intercession (3/jour)

Niveau	Nombre de sorts par jour									
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Alignement. L'alignement d'un disciple doit se trouver à un « cran » maximum de celui de son immortel (c'est-à-dire qu'il doit être différent au plus d'une étape sur l'axe bien-mal ou l'axe loi-chaos).

Dé de vie. d8.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du disciple (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

APTITUDES DE CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe :

Armes et armures. Le disciple est formé au maniement des armes courantes et des boucliers (pavois excepté). Il est également formé au port des armures légères, intermédiaires et lourdes.

Sorts. Un disciple lance des sorts divins appartenant à la liste des sorts du prêtre. Son alignement le restreint dans l'utilisation de certains sorts allant à l'encontre de ses croyances morales ou de son éthique personnelle. Un disciple doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour préparer ou lancer un sort, un disciple doit avoir une valeur de Sagesse égale ou supérieure à 10 + le niveau du sort lancé (Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour les sorts de 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du disciple.

Comme les autres lanceurs de sorts, le disciple ne peut lancer qu'un nombre de sort donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table du disciple. De plus, il reçoit des sorts supplémentaires si sa Sagesse est suffisamment élevée.

Intercession (Sur). Une fois par jour, par une action complexe (provoquant une attaque d'opportunité), le disciple peut implorer son immortel d'intercéder en sa faveur. Cette capacité ne peut pas être annulée comme il est possible de le faire pour un sort. Pour déterminer si l'immortel daigne prendre en compte la demande du disciple, celui-ci doit faire un test d'intercession (1d20 + niveau du disciple – FP de l'immortel). Le résultat indique à quelle hauteur l'aide de l'immortel va se manifester. Comme indiqué dans la table ci-dessus, le test peut subir des modificateurs spécifiques.

Si le test d'intercession échoue, le disciple ne peut pas tenter de faire appel à ce pouvoir une nouvelle fois avant 24 heures. Il est par contre possible d'implorer une aide précise plusieurs fois de suite, jusqu'à ce que l'immortel n'intervienne. Au niveau 10, le disciple peut recevoir cette aide deux fois par jour, et trois fois à partir du niveau 20.

L'intercession n'est pas limitée par une quelconque

LE POUVOIR DES IMMORTELS

Les immortels sont des êtres puissants capables d'offrir une partie de leurs pouvoirs à des mortels qui croient en eux, comme les dieux dans les jeux habituels. Contrairement à ces dieux, les pouvoirs d'un immortel sont liés à une région spécifique du monde. Bien qu'il leur soit possible de répondre aux prières de leurs fidèles quelle que soit la distance qui les sépare, les disciples seront d'autant plus puissants qu'ils évolueront dans le domaine de l'immortel.

Lorsqu'il se trouve dans la zone d'influence de son immortel, un disciple bénéficie des avantages suivants :

- Bonus de +20 à tous ses tests d'intercession.
- Il peut lancer chaque sort inné qu'il connaît une fois par jour sans avoir à dépenser un emplacement préparé. Par contre, les effets de métamagie ne s'appliquent pas à des sorts lancés de la sorte.
- Les sorts de divination tel que communion donnent automatiquement une réponse exacte.

distance, bien que les pouvoirs d'un immortel soient plus grands près de son domaine (voir encart Le pouvoir des immortels).

Le niveau d'aide qu'un immortel apporte grâce à l'intercession ne peut pas être supérieur à la moitié de son FP (voir Table d'intercession).

Sorts innés (Ext). Au niveau 2 et à chaque niveau impair par la suite, la relation du disciple avec son immortel se renforce. Ce dernier a suffisamment confiance pour accorder un peu de son pouvoir sans que son disciple ait besoin d'implorer son aide chaque jour. À chaque fois que cette capacité est obtenue, le disciple choisit un sort du niveau indiqué dans sa liste de sorts. Ce sort devient un pouvoir inné. Il peut désormais être lancé spontanément de la même manière qu'un prêtre peut lancer les sorts de *soins*. De plus, chaque effet de métamagie appliqué à un sort inné voit son coût être réduit d'un niveau (pour un minimum de 1).

Don de l'immortel (Sur). Au niveau 4, le disciple a prouvé sa dévotion à son immortel et celui-ci lui offre une capacité spéciale. Celle-ci dépend de l'immortel concerné, comme mentionné dans leurs descriptions dans le Chapitre 3. Si le disciple vient à prendre plus de niveau dans une autre classe, il perd l'utilisation de sa capacité spéciale à mesure que sa dévotion décroît.