

Gardien

Il y a des millénaires de cela, un culte vénérant un dieu aussi puissant que maléfique parvint à créer un portail afin de faire entrer leur divin créateur dans le monde matériel. Le monde fut au bord de l'apocalypse lorsqu'un elfe armé d'un bâton vint se mettre sur le chemin du dieu. Entouré d'un bouclier qui le rendait invincible, il se lança à l'attaque à l'aide de sa science de combat au bâton, l'enferma dans une prison située dans le plan Astral et scella à jamais le portail qui a permit l'apparition du dieu. Une fois ceci-fait, l'elfe promit au monde qu'il consacra le reste de sa vie à veiller à ce que le dieu maléfique ne sorte jamais de sa prison. Depuis ce jour, il fut lui-même vénéré comme un dieu, et grand nombre de personnes suivirent son exemple. Il fut nommé Le Gardien. Au fil des années, les guildes de Gardiens se multiplièrent dans le monde entier et vouent leur vie à protéger et à garder, à l'image du héros dont la statue est représentée dans tous les lieux de cultes où sont formés les Gardiens, ces maîtres du bâton et de la magie protectrice dont la force n'a d'égal que leur intelligence.

Aventure. Quand un gardien aperçoit qu'une compagnie d'aventurier poursuit un but qu'il soutient, il va le rejoindre pour s'assurer que ses membres poursuivent leurs quêtes sans anicroches. Il lui arrive également de partir en solitaire afin de faire face lui-même à une menace quelconque. Ou tout simplement pour partir à la recherche de quelqu'un ou de quelque chose à protéger.

Profil. Afin d'augmenter leur potentiel défensif et de leur permettre d'accomplir leur devoir, ils étudient assidument les arcanes profanes. Ils doivent préparer leurs sorts chaque matin. Ils ne peuvent cependant pas consacrer tout leur temps à l'étude de la magie, se limitant aux sorts d'invocation et d'abjuration. En effet, la seconde moitié de leur entraînement est utilisée dans le maniement du bâton.

Alignement. Etre gardien demande une grande rigueur, tant dans la hiérarchie des guildes que dans ses convictions. En effet, même si un gardien

décide le lui-même ce qu'il veut protéger, une fois qu'il a pris une décision, il doit s'en tenir et ce quoi qu'il arrive. Son ordre lui interdit de protéger ou garder deux choses à la fois. Ainsi tout gardien doit être Loyal s'il veut pouvoir s'imposer des choix à lui-même sans jamais revenir sur sa décision. C'est la raison pour laquelle ils prennent souvent beaucoup de temps à observer ce qu'ils veulent protéger. L'essence même du gardien consiste à protéger ou à garder, ce qui demande à ses disciples une volonté d'aider autrui, en un gardien ne doit laisser aucun de ses bas instincts ou le profit intervenir dans sa mission. Ceux qui ne sont pas bons de nature ne restent jamais gardiens longtemps car le sacrifice de soi et tel que seul un grand cœur peut se dévouer à cette voie.

Religion. Les gardiens ne s'intéressent guère aux cultes et aux panthéons divins, car ils ont des objectifs des convictions et des croyances qui leurs sont propres. Cependant, ils respectent les dieux protecteurs de peuples, comme les dieux des nains, ou des elfes à partir du moment où ceux-ci sont bons. En effet, ils gardent toujours un œil sur les dieux maléfiques et leurs desseins, ils ne voudraient pas que l'un d'eux décide à nouveau de détruire le monde. Les gardiens croient davantage à des valeurs qu'à des dogmes religieux.

Antécédents. Les castes de gardiens accueillent tout le monde, cependant ils doivent passer une série de tests rigoureux afin de savoir s'ils sont capables d'être Gardiens. Tout être motivé, quelque soit son âge, sa race, sa profession, ses convictions ou son passé. Les rudes épreuves et la nature même du rôle de gardien sélectionneront eux-mêmes ceux qui sont réellement capables de suivre cette voie.

Races. Beaucoup d'elfes deviennent de grands gardiens, d'abord afin de rendre hommage au tout premier Gardien qui lui-même était de nature elfique, mais également pour leur longévité exceptionnelle. Celle-ci leur permet de veiller sur quelqu'un ou quelque chose durant des siècles durant. Et il arrive même fréquemment que ceux-ci consacrent toute leur vie à protéger ou à garder une seule et unique chose. Il s'agit en général d'une entité maléfique qui ne peut être détruite et qui doit être surveillée ou encore un artefact dangereux qui ne devrait jamais tomber entre de mauvaises mains. Mais cela n'empêche pas une autre race de devenir Gardien, toute âme dévouée à protéger peut suivre cette voie.

Autres classes. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, mais les Gardiens ne s'entendent pas du tout avec les paladins malgré qu'ils soient du même alignement. En effet leur avis divergent sur plusieurs choses. Les paladins considèrent les gardiens comme des dangers pour la prospérité du bien, car pour eux un artefact puissant ou une entité maléfique doivent être purement et simplement éliminées et ils vont même jusqu'à insulter l'ordre des

Niveau	BBA	Ref	Vig	Vol	Spécial	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
--------	-----	-----	-----	-----	---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

gardiens en prétendant qu'ils ont des affinités avec le mal pour pouvoir vivre si proche de lui. Mis à part cela, les gardiens s'entendent particulièrement bien avec les toutes les autres classes pour peu qu'elle soit de classe bonne ou neutre, ils se lient très souvent d'amitié avec les moines car en effet leur méthodes d'entraînement au combat sont très ressemblantes, et il arrive fréquemment qu'une caste de gardien et un monastère soient jumelés.

Rôle. Les gardiens sont les protecteurs par excellence, grâce à leurs sorts de protection et d'invocations ils sont des personnages de soutien idéaux. En outre leur maniement du bâton leur confère une place de choix dans le combat au corps à corps.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Gardiens.

Caractéristiques. La force et l'intelligence sont les deux caractéristiques primordiales d'un Gardien. La sagesse lui est indispensable pour lancer ses sorts, et la force lui procure davantage de puissance au bâton. La dextérité est également importante, car elle permet de compenser le fait de ne pas porter d'armures et une bonne constitution peut augmenter son capital de points de vie.

Alignement. Loyal bon

Dés de vie. D6

Compétences de classe

Les compétences du Gardien (et les caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (int), Concentration (con), Détection (sag), Equilibre (dex), Estimation (int), Perception auditive (sag), premiers secours (sag), Profession (sag), Connaissance (mystère) (int) et décryptage (int)

Points de compétences au niveau 1. (2+modificateur int) x 4

Points de compétences à chaque niveau additionnel. (2+modif. int)

1	+0	+0	+2	+2	Esprit de protecteur, Arme de prédilection : bâton	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Frappe mystique (1/jour, 1d4)	3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Parade au bâton	4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	1er Sort inné	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	-	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Extension de durée, Frappe mystique (2/jour, 1d6)	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	Arme de prédilection supérieure : bâton	4	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	Bouclier élémentaire (1/jour)	4	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	2e Sort Inné	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	-	4	4	4	2	0	-	-	-	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	Frappe mystique (3/jour, 1d8)	4	4	4	3	1	-	-	-	-	-	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	Extension de zone d'effet, Spécialisation martiale : bâton	4	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	Bouclier élémentaire (2/jour)	4	4	4	4	2	0	-	-	-	-	-	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	3e Sort Inné	4	4	4	4	2	1	-	-	-	-	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	-	4	4	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	-	4	4	4	4	4	2	0	-	-	-	-	-
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Frappe mystique (4/jour, 1d10)	4	4	4	4	4	3	1	0	-	-	-	-
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Sort de lien, Bouclier élémentaire (3/jour)	4	4	4	4	4	4	2	1	0	-	-	-
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Spécialisation martiale supérieure : bâton	4	4	4	4	4	4	3	2	1	0	-	-
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	4e Sort Inné, Bouclier universel (1/jour)	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	0	-

Particularités de classe

Voici les particularités et aptitudes de classe du Gardien :

Armes et armures. Le gardien est formé au maniement du Bâton et à une arme courante à distance au choix. Le Gardien n'est formé au maniement d'aucune armure, ni au maniement du bouclier.

Sorts. Un gardien peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des magiciens, des ensorceleurs et des bardes) appartenant à la liste de sa classe. Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à son à sa morale ou à son éthique. L'intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de Gardien. Pour préparer ou lancer un sort, un gardien doit avoir une valeur d'intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur d'intelligence du Gardien.

Comme les autres lanceurs de sorts, le Gardien ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la table du Gardien ci-dessus. De plus il perçoit des sorts en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée.

Un gardien prépare ses sorts comme un magicien, si ce n'est qu'il ne tire pas ses sorts d'un grimoire profane, mais de son bâton de Gardien. N'importe quel bâton de maître ou magique peut bénéficier de l'appellation *de Gardien*.

Pour ce faire, le bâton doit tout d'abord être gravé des runes de la caste des gardiens, le joueur peut tenter de le faire lui-même en réussissant un test de Profession (travail du bois) en dépassant un DD de 10 ou le faire faire par un sculpteur professionnel ce qui coûte au joueur 100 pièces d'or. Ensuite il doit passer une journée à imprégner les runes de ses sorts. S'il s'agit du premier bâton ou si le précédent est inutilisable, le Gardien doit se rendre dans un temple de Gardien afin de récupérer l'essence d'un autre bâton de gardien. Le processus dure une journée entière mais ne rate jamais, une fois ceci fait le Gardien peut se référer à son bâton pour préparer ses sorts et s'en servir de focaliseur profane si le sort en réclame un.

Esprit de protecteur. L'esprit de protecteur est à la fois l'unique dogme et la représentation de l'état d'esprit d'un Gardien. En effet pour bénéficier des pouvoirs et des privilèges de la caste des Gardiens il faut respecter une seule et unique règle : protéger ou garder quelqu'un ou quelque chose. Pour pouvoir libérer les pouvoirs magiques d'un bâton de gardien, celui-ci doit posséder un objectif. Garder une entité maléfique enfermée afin qu'elle ne s'évade pas, protéger un artefact puissant afin qu'il ne tombe pas dans de mauvaises mains, protéger une compagnie d'aventuriers qui lutte pour une cause noble et juste, protéger un souverain bienveillant en cas de spéculation de coup d'état, etc. Une fois que l'une de ses missions est terminée, il doit retrouver un nouvel objectif dans un délai de 1d6 mois. S'il dépasse celui-ci, il ne pourra plus se référer à son bâton pour préparer ses sorts. Par contre si le Gardien met un terme de son propre gré à la mission qu'il s'est confiée ou s'il voit son alignement changer, il perdra instantanément l'accès l'utilisation de son bâton de gardien.

Arme de prédilection : bâton. Dès le niveau 1 le gardien bénéficie du don Arme de prédilection (bâton) en temps que don supplémentaire même s'il n'en remplit pas les conditions. Il ne peut cependant s'en servir uniquement avec un bâton *de gardien*. Au niveau 7, sa maîtrise continue et il bénéficie du don Arme de prédilection supérieure toujours dans les mêmes conditions, au niveau 12 il gagne la spécialisation martiale et au niveau 19 la Spécialisation martiale supérieure.

Frappe mystique (sur). A partir du niveau 2 et une fois par jour, le gardien peut concentrer ses pouvoirs magiques dans son bâton et porter une attaque dont la puissance est magiquement décuplée. Pour porter une frappe mystique, il doit sacrifier l'un des sorts qu'il a préparé au moment ou il lance ses dés de dégâts. Au niveau 2 la puissance de sa frappe mystique s'élève à $1d4 \times$ le niveau du sort sacrifié (un sort de niveau 0 inflige la moitié des dégâts, par exemple une frappe mystique de $1d4$ sacrifiant un sort de niveau 0 infligera $1d2$ dégâts) Aux niveaux 6, 11 et 17 le gardien gagne une utilisation

quotidienne supplémentaire et voit la puissance augmenter, celle-ci passe à 1d6 au niveau 6, 1d8 au niveau 11 et 1d10 au niveau 17. Une frappe mystique ne peut être portée uniquement avec un bâton *de gardien* et les dégâts qu'elle inflige gagnent un type supplémentaire afin de traverser une éventuelle réduction de dégâts. Le tableau ci-dessous récapitule les pouvoirs de la frappe mystique.

Niveau	2	6	11	17
Dégâts	1d4	1d6	1d8	2d6
Type	Magique	Bien	Loi	Epique

Parade au bâton (Ext). A partir du niveau 3, ses prouesses au bâton progressent, et il est capable de parer les coups avec efficacité. Ceci se traduit par un bonus de parade de +1 à la CA. Il perd ce bonus s'il est prit au dépourvu ou dans n'importe quel état qui lui prive de son bon bonus de dextérité à la CA. Son bonus progresse de +1 tous les cinq niveaux. Ainsi au niveau 8 son bonus passera à +2, au niveau 13 à +3 et à +4 au niveau 18. Le gardien ne bénéficie de ce bonus qu'avec un bâton *de gardien*.

Sort inné (Mag). Au niveau 4 le gardien manipule si souvent la magie qu'il peut se concentrer sur un seul et le lancer comme s'il faisait partie de lui-même. Au niveau 4 il choisi 1 sort parmi cette liste : *Bouclier, Armure de mage, Force de taureau, Endurance de l'ours, Grâce féline, Ruse du renard, Sagesse du hibou et splendeur de l'aigle*, et il ajoute deux utilisations quotidiennes supplémentaire de celui-ci à chaque fois qu'il prépare ses sorts.

Au niveau 9 il peut choisir un nouveau sort soit parmi la liste précédente (même celui qu'il à choisi au niveau précédent) soit parmi cette liste : *Glyphe de garde, Mur de vent, Rune explosive, Page secrète*, et il ajoute une utilisation quotidienne à chaque fois qu'il prépare ses sorts.

Au niveau 11, Il peut choisir un nouveau sort soit parmi la liste précédente soit parmi cette liste : *Globe d'invulnérabilité partielle, Piège à feu, Sphère d'isolement d'Otiluke, Mur de force, Coffre secret de Leomund*, et il ajoute une utilisation quotidienne à chaque fois qu'il prépare ses sorts.

Enfin, au niveau 20, le gardien arrive à l'apogée de sa maîtrise magique et peut choisir un sort parmi cette liste : *Cage de force, Dédale et Emprisonnement*, et il ajoute une utilisation quotidienne à chaque fois qu'il prépare ses sorts.

Le choix des sorts est irrévocable, et il est le seul pouvoir que conserve le gardien lorsqu'il ne répond plus aux conditions pour progresser dans son art. En revanche ils sont considérés comme des pouvoirs magiques et non comme des sorts, donc ils peu peuvent être altérés par quelque don de métamagie.

Extension de durée. Au niveau 6, le gardien bénéficie du don Extension de durée et ce même s'il n'en remplit pas les conditions.

Bouclier élémentaire (Mag). A partir du niveau 8, le gardien peut, une fois par jour et à l'aide de son bâton, générer une armure magique autour d'un individu qui le protège de toute attaque élémentaire choisie au moment de l'incantation. Cette protection se traduit par une résistance de l'élément choisi de (10). Le gardien peut choisir entre feu, froid, électricité et acide, et ce pendant 10 min/niveau de lanceur de sort. Aux niveaux 13 et 18 il acquiert une utilisation supplémentaire et il voit la puissance de son bouclier augmenter. Au niveau 13 la protection monte à 15 et au niveau 18 à 20. Ce pouvoir fonctionne comme un sort du niveau de lanceur de sort du gardien, et une cible non consentante peut faire appel à sa résistance à la magie le cas échéant.

Extension de zone d'effet. Au niveau 12, le gardien est capable de manipuler la zone d'effet de ses sorts. Ce qui se traduit par le don Extension de zone d'effet en temps que don supplémentaire et ce, même s'il ne remplit pas les conditions.

Sort de lien. Au niveau 18, dès que le gardien utilise un sort à portée de cible, il peut, s'il le souhaite, s'affecter lui-même. Par exemple quand un gardien veut lancer le sort *Force de taureau* sur son ami guerrier, s'il le désire le sort l'affectera lui aussi.

Bouclier universel. Au niveau 20, le Gardien est capable de faire appel à un pouvoir de protection hors du commun. Il peut placer une fois par jour, un bouclier qui fonctionne comme le bouclier élémentaire, si ce n'est qu'il protège de toute forme d'attaque de toute sorte. La cible devient immunisée contre les dégâts, contre les coups critiques, contre les sorts, contre l'acquisition de niveaux négatifs, de pertes temporaires ou permanentes de points de caractéristiques et de tout effet de mort. L'effet dure 1 heure/niveau de lanceur de sorts, mais peut être arrêté prématurément si la cible subit un nombre d'agressions égal au modificateur d'intelligence du Gardien. Le bouclier universel est considéré comme un sort de niveau 9 lorsqu'il est pris pour cible du sort *Dissipation de la magie*.

Liste de sorts de Gardien de niveau 0 (tours de magie)

Création d'eau
Détection de la magie
Détection du poison
Réparation
Résistance
Soins superficiels
Manipulation à distance

Liste de sorts de Gardien de niveau 1

Alarme
Bouclier
Endurance aux énergies destructrices
Protection contre le Mal/Chaos
Verrouillage
Coup au but
Détection des passages secrets
Identification
Armure de mage
Brume de dissimulation
Convocation de monstres I
Agrandissement
Rapetissement
Bouclier entropique
Détection du Mal/Chaos
Sanctuaire
Soins légers

Liste de sorts de Gardien de niveau 2

Apaisement des émotions
Arme alignée
Convocation de monstre II
Délivrance de la paralysie
Détection des pièges
Endurance de l'ours
Force du taureau
Protection d'autrui
Ralentissement du poison
Réparation intégrale
Résistance aux énergies destructives
Restauration partielle
Sagesse du hibou
Soins modérés
Splendeur de l'aigle
Protection contre les projectiles
Verrou du mage

Détection de l'invisibilité
Nappe de brouillard
Grâce féline
Ruse du renard
Vision dans le noir

Liste de sorts de gardien de niveau 3

Cercle magique contre le Mal/Chaos
Convocation de monstre III
Création de nourriture et d'eau
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Glyphe de garde
Guérison de la cécité/surdité
Guérisons des maladies
Marche sur l'onde
Mur de vent
Panoplie magique
Protection contre les énergies destructives
Soins importants
Runes explosives
Abri de Léomund
Sceau du serpent
Affûtage
Page secrète
Réduction d'objet.

Liste de sorts de gardien de niveau 4

Contrôle de l'eau
Convocation de monstre IV
Immunité contre les sorts
Neutralisation du poison
Protection contre la mort
Restauration
Soins intensifs
Globe d'invulnérabilité partielle
Peau de pierre
Piège à feu
Bouclier de feu
Mur de feu
Mur de glace
Sphère d'isolement d'Otiluke
Refuge de Leomund

Liste de sorts de gardien de niveau 5

Annulation d'enchantelements
Convocation de monstres V

Force du colosse
Mur de pierre
Rappel à la vie
Rejet du Mal /Chaos
Résistance magique
Soins légers de groupe
Vision lucide
Sanctuaire de mordenkainen
Mur de force
Chien de garde de Mordenkainen
Coffre secret de Leomund
Téléportation
Permanence

Liste de sorts de gardien de niveau 6

Barrière de lames
Convocation de monstre VI
Endurance de l'ours de groupe
Festin de héros
Force de taureau de groupe
Glyphe de garde suprême
Guérison suprême
Sagesse du hibou de groupe
Soins modérés de groupe
Splendeur de l'aigle de groupe
Champ de force
Défense magique
Dissipation suprême
Globe d'invulnérabilité renforcée
Zone d'antimagie
Mur de fer
Grâce féline de groupe
Ruse du renard de groupe

Liste de sorts de gardien de niveau 7

Convocation de monstre VII
Refuge
Régénération
Restauration suprême
Résurrection
Soins importants de groupe
Renvoi de sorts
Cage de force
Manoir somptueux de mordenkainen
Téléportation d'objet
Téléportation suprême
Statue

Liste de sorts de gardien de niveau 8

Bouclier de la Loi
Convocation de monstre VIII
Soins intensifs de groupe
Verrou dimensionnel
Esprit impénétrable
Mur prismatique
Protection contre les sorts
Entrave
Sphère téléguidée d'Otiluke
Dédale
Séquestration
Animation suspendue
Corps de fer

Liste des sorts de gardien de niveau 9

Capture d'âme
Convocation de monstre IX
Guérison suprême de groupe
Résurrection suprême
Délivrance
Disjonction de Mordenkainen
Emprisonnement
Sphère prismatique
Immobilisation de monstre de groupe
Cercle de téléportation
Arrêt du temps