

Nouvelle discipline : le Templier

Informations pour le jeu

Là où le Questeur est le serviteur spirituel d'une Passion, le Templier en est le bras armé. Contrairement au Questeur qui a été choisi par une Passion (et possède donc certains pouvoirs liés à cette dernière), c'est le Templier qui a choisi la Passion qu'il sert. Si la plupart des Templiers sont assignés à la protection d'un temple ou d'un Questeur, certains se font itinérants ou rejoignent les rangs d'une compagnie d'aventuriers afin d'éprouver leur foi plus sûrement, mais aussi pour tenter de propager cette dernière dans d'autres contrées ou auprès de populations que les temples n'atteignent pas. D'autre encore sont chargés d'une mission par un Questeur (escorte, protection, recherche...).

Attributs importants : Constitution, Volonté

Restrictions raciales : Sylphelins – T'skrang

Rituel de karma : Le Templier doit être seul et avoir avec lui un symbole de sa Passion (livre, statuette, relique...). Il est à genoux, les yeux fermés, en pleine méditation, et tente de faire le vide dans son esprit. Le Templier parcourt alors mentalement un labyrinthe qui va le mener jusqu'au symbole de sa Passion qui disparaîtra alors pour laisser place à une projection de la Passion elle-même. Le rituel sera alors terminé.

Compétences d'Art : Forge, Inscription runique



Aptitudes du Templier

(P) Indique un talent de discipline.

Premier cercle

Talents : Armes de mêlée (P), Combat à mains nues, Parade (P), Rituel de karma, Vigilance, Stabilité

Deuxième cercle

Talents : Peau de bois (P), Endurance (8/6), Coup de bouclier (P)

Troisième cercle

Talents : Détection des armes (P), Don des langues

Quatrième cercle

Aptitude : En encaissant 1 point de dommage permanent, l'adepte gagne l'aptitude **Résilience**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte gagne un bonus de +2 aux tests de Volonté pendant 10 minutes.

Talents : Tissage de filament (Tissage de Templier) (P), Sang-froid

Cinquième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Constitution.

Talents : Endurcissement, Rituel du maître fantôme (P) ou Volonté de fer (P), Attaque enchaînée (P)

Sixième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Volonté.

Talents : Vision astrale (P), Lecture/écriture

Septième cercle

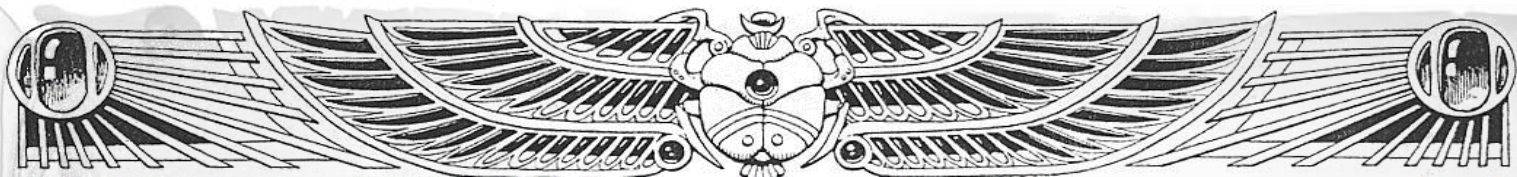
Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : Deuxième attaque, Coup dévastateur (P)

Huitième cercle

Initiative : L'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.

Talents : Commandement, Attaque astrale, Coeur de lion



Neuvième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Talents : *Résistance au poison (P)*, *Peau tellurique (P)*, Résistance à la douleur

Dixième cercle

Aptitude : En encaissant 2 points de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Foi indéfectible**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Pour 3 points de dommages d'effort, l'adepte peut faire un jet de [Volonté + Cercle de Templier] contre sa Défense magique. En cas de réussite, il gagne un bonus de +1 à tous ces jets durant 30 minutes.

Talents : Bouclier tonnerre, *Ultime sursaut (P)*

Onzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale.

Talents : *Défense améliorée (P)*, Vitalité

Douzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et magique.

Talents : *Armure tellurique (P)*, Bond de lézard

Treizième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : l'adepte ajoute +25 à son nombre maximum de points de karma.

Talents : *Aura protectrice (P)*, Tramage de Talent, Peau de pierre

Quatorzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et magique.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Récupération : L'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour

Talents : Attaque multiple, Deuxième chance

Quinzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à la Défense physique.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Récupération : L'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : Trame d'attribut, Premier cercle de perfection, *Attaque décisive (P)*

Demi-magie

Un Templier peut effectuer des tests de demi-magie basés sur la Volonté pour résister à toute tentative d'influence le concernant ou pour percer à jour des illusions.

