

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

L'INQUISITEUR

Table des matières

L'inquisiteur	2
Descriptif de la classe	2
Ex-inquisiteurs	4
Les jugements d'inquisiteur	5
Inquisitions	6
Inquisition de colère	6
Inquisition de conversion	6
Inquisition du destin	6
Inquisition d'emprisonnement	6
Inquisition de ferveur	6
Inquisition d'hérésie	6
Inquisition d'héroïsme	7
Inquisition d'illumination	7
Inquisition de justice	7
Inquisition de l'ordre	7
Inquisition d'oubli	7
Inquisition de persévérance	7
Inquisition de la poudre noire	7
Inquisition de tactique	8
Inquisition de torture	8
Inquisition de tueur de sorts	8
Inquisition de vengeance	8
Inquisition de vérité	8
Inquisition de zèle	8
Liste des sorts d'inquisiteur	9
Sorts d'inquisiteur de niveau 0	9
Sorts d'inquisiteur de niveau 1	9
Sorts d'inquisiteur de niveau 2	10
Sorts d'inquisiteur de niveau 3	10
Sorts d'inquisiteur de niveau 4	11
Sorts d'inquisiteur de niveau 5	12
Sorts d'inquisiteur de niveau 6	12



Les archétypes d'inquisiteur	13
Brise-sortilège.....	13
Chasseur de sorcières.....	13
Exorciste.....	13
Hérétique.....	14
Iconoclaste.....	14
Infiltrateur.....	14
Mangeur de pêchés.....	14
Prêcher.....	15

L'inquisiteur

Sombre et déterminé, l'inquisiteur débusque les ennemis de la foi et use de tromperie et de ruse quand la vertu et la pureté ne suffisent pas. Même si les inquisiteurs sont dévoués à une divinité, ils sont au-dessus des règles et des conventions de leur église. Ils répondent de leurs actes devant leur dieu et leur propre sens de la justice seulement, et ils sont prêts à appliquer des mesures extrêmes pour atteindre leurs objectifs.

Rôle. Les inquisiteurs se déplacent souvent pour traquer leurs ennemis, à l'affût de toute nouvelle menace. Ils voyagent donc beaucoup en compagnie d'autres gens, ne serait-ce que pour masquer leur présence. Quand ils peuvent, les inquisiteurs travaillent

avec les autres membres de leur congrégation mais même ces alliés ne sont pas au-dessus de leurs soupçons.

Voir aussi les jugements d'inquisiteur.

Voir aussi la liste des inquisitions.

Voir aussi la liste des sorts d'inquisiteur.

Voir les archétypes de l'inquisiteur. Brise-sortilège (UC) / Chasseur de sorcières (UC) / Exorciste (UM) / Hérétique (UM) / Iconoclaste (UC) / Infiltrateur (UM) / Mangeur de pêchés (UM) / Prêcher (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour					
						1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+0	+2	+2	domaine ou inquisition, jugement 1/jour, regard sévère connaissance des monstres, oraisons	1	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	initiative rusée, pistage, détection d'alignement,	2	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	tactique solitaire, don de travail en équipe	3	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	jugement 2/jour	3	1	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	tueur, détection des mensonges	4	2	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	don de travail en équipe	4	3	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	jugement 3/jour	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	second jugement	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	don de travail en équipe	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	jugement 4/jour	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	vaillant	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	tueur supérieur, don de travail en équipe	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	jugement 5/jour	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	exploiter les faiblesses	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	don de travail en équipe	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	jugement 6/jour, troisième jugement	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	exterminer	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	don de travail en équipe	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	jugement 7/jour	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	véritable jugement	5	5	5	5	5	5

Descriptif de la classe

Alignement. L'alignement de l'inquisiteur ne doit pas s'éloigner de celui de sa divinité de plus d'un cran, que ce soit sur l'axe Loi/Chaos ou Bien/Mal.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe. Les compétences de classe de l'inquisiteur sont Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Survie (Sag).

sances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Survie (Sag).

Rangs de compétence par niveau. 6 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. L'inquisiteur est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi qu'à celui des arbalètes à répétition, des arbalètes de poing, des arcs courts, des arcs longs et de

l'arme de prédilection de son dieu. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires, et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Sorts. L'inquisiteur lance des sorts divins tirés de la liste de sorts de l'inquisiteur. Il peut lancer n'importe quel sort de sa connaissance quand il le désire, sans avoir besoin de le préparer à l'avance, en admettant qu'il lui reste des sorts utilisables dans la journée.

Pour apprendre ou lancer un sort, l'inquisiteur doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD du jet de sauvegarde contre les sorts de l'inquisiteur est de 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse de l'inquisiteur.

Un inquisiteur ne peut lancer qu'un certain nombre de sorts par jour. Son nombre de sorts quotidien est donné dans la table "L'Inquisiteur". De plus, il reçoit des sorts supplémentaires quotidiens s'il a une grande valeur de Sagesse.

La sélection de sorts de l'inquisiteur est extrêmement limitée. L'inquisiteur commence le jeu avec quatre sorts de niveau 0 et deux sorts de niveau 1, de son choix. A chaque nouveau niveau, il gagne un ou plusieurs sorts, comme indiqué sur la table Sorts connus par l'inquisiteur (contrairement aux sorts quotidiens, le nombre de sorts connus de l'inquisiteur ne dépend pas de sa Sagesse. Les données de cette table sont fixes).

Au niveau 5 et par la suite tous les trois niveaux (8, 11, etc.), l'inquisiteur peut apprendre un nouveau sort à la place d'un qu'il connaît déjà. L'inquisiteur "perd" l'ancien sort au profit du nouveau. Le nouveau sort doit être du même niveau que celui contre lequel il l'échange et au moins d'un niveau de moins que le sort de plus haut niveau connu de l'inquisiteur. A chaque niveau possible, l'inquisiteur ne peut échanger qu'un seul sort et doit choisir de le faire ou non au moment où il apprend ses nouveaux sorts de niveau.

Domaine et inquisition. La divinité de l'inquisiteur influe, comme celle des prêtres, sur son alignement, sa magie et ses valeurs. L'inquisiteur n'est pas aussi attaché aux préceptes de sa religion qu'un prêtre, mais il doit les tenir en haute estime, même s'il les enfreint lorsque cela peut servir les intérêts de ses croyances. L'inquisiteur choisit un domaine parmi ceux de son dieu mais il ne peut pas choisir un domaine d'alignement qui ne corresponde pas au sien. Avec l'accord du MJ, l'inquisiteur peut se consacrer à un idéal au lieu d'une divinité et choisir un domaine ou une inquisition qui représente ses inclinaisons et ses aptitudes personnelles. Les restrictions sur les domaines d'alignement s'appliquent toujours.

Chaque domaine accorde un certain nombre de pouvoirs de domaine qui dépendent du niveau de l'inquisiteur. Ce dernier ne gagne aucun sort supplémentaire lié au domaine ni aucun emplacement de sort supplémentaire. Il utilise son niveau comme niveau de prêtre quand il détermine les pouvoirs et les effets de ses pouvoirs de domaine. Si l'inquisiteur a des niveaux de prêtres, l'un

Sorts connus par l'inquisiteur							
Niveau	Sorts connus						
	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-
3	6	4	-	-	-	-	-
4	6	4	2	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	4	-	-	-	-
7	6	5	4	2	-	-	-
8	6	5	4	3	-	-	-
9	6	5	4	4	-	-	-
10	6	5	5	4	2	-	-
11	6	6	5	4	3	-	-
12	6	6	5	4	4	-	-
13	6	6	5	5	4	2	-
14	6	6	6	5	4	3	-
15	6	6	6	5	4	4	-
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

de ses deux domaines doit être le même que son domaine d'inquisiteur. Les niveaux de prêtre et d'inquisiteur se cumulent quand il s'agit de déterminer les pouvoirs et aptitudes de domaine mais pas pour les sorts supplémentaires.

Cependant, comme l'inquisiteur dispose des pouvoirs liés à un domaine mais pas de sorts associés, certains domaines de prêtre constituent un mauvais choix car ils se basent sur des pouvoirs de prêtre que l'inquisiteur n'a pas. *Par exemple, le pouvoir de niveau 1 du domaine du Soleil augmente les effets de la canalisation mais les inquisiteurs n'y ont pas accès et ne bénéficient donc d'aucun avantage lié au choix du domaine avant le niveau 8 où ils obtiennent un second pouvoir.*

C'est pour remédier à ce problème que les inquisiteurs peuvent choisir de bénéficier d'une inquisition.

Même si les inquisiteurs adoptent souvent des domaines ouverts aux prêtres de leur religion, ils ont accès à des connaissances spéciales ignorées des prêtres et des autres agents de leur religion. Ces objectifs divins, que l'on appelle des inquisitions, fournissent aux inquisiteurs les outils indispensables à la lutte contre les ennemis de la foi.

L'inquisiteur peut choisir une inquisition au lieu d'un domaine.

Si un pouvoir d'inquisition autorise un jet de sauvegarde, le DD est égal à 10 + 1/2 niveau de l'inquisiteur + modificateur de Sagesse. Sauf indication contraire, le niveau de lanceur de sorts des pouvoirs magiques est égal à son niveau d'inquisiteur.

Jugement (Sur). A partir du niveau 1, l'inquisiteur peut juger ses ennemis par une action rapide. A partir du moment où il prononce ce jugement, l'inquisiteur reçoit un bonus ou un pouvoir spécial basé sur le type de jugement effectué.

Au niveau 1, l'inquisiteur peut utiliser ce pouvoir une fois par jour. Au niveau 4 et, par la suite, tous les trois niveaux, il peut le faire une fois de plus par jour. Une fois activé, ce pouvoir se prolonge jusqu'à la fin du combat, il prend alors immédiatement fin. Pour obtenir le bonus, l'inquisiteur doit participer au combat. S'il est effrayé, paniqué, paralysé, étourdi, inconscient ou s'il ne peut pas combattre, le pouvoir ne se termine pas, mais les bonus disparaissent jusqu'à ce qu'il puisse se battre à nouveau.

Quand l'inquisiteur se sert de ce pouvoir, il doit choisir un type de jugement. Il peut changer de type par une action rapide. Si l'inquisiteur est d'alignement Mauvais, il reçoit des bonus de malversation au lieu de bonus sacrés. Les inquisiteurs Neutres doivent choisir s'ils veulent des bonus sacrés ou de malversation et ne peuvent plus en changer par la suite.

Connaissance des monstres (Ext). L'inquisiteur ajoute son modificateur de Sagesse aux tests de compétence en plus de son modificateur d'Intelligence quand il fait un test pour identifier les aptitudes et faiblesses d'une créature.

Oraisons. L'inquisiteur connaît un certain nombre d'oraisons, ou sorts de niveau 0, comme indiqué dans la table Sorts connus par l'inquisiteur. Elles se lancent comme les autres mais ne sont pas dépensées au lancer et sont donc réutilisables. Les oraisons qui utilisent d'autres emplacements de sorts, à cause d'un don de métamagie par exemple, sont dépensées de façon normale.

Regard sévère (Ext). Les inquisiteurs sont doués pour déceler les mensonges et intimider leurs ennemis. Un inquisiteur reçoit un bonus de moral égal à la moitié de son niveau d'inquisiteur (minimum +1) aux tests d'Intimidation et de Psychologie.

Initiative rusée (Ext). Au niveau 2, l'inquisiteur ajoute son modificateur de Sagesse à ses tests d'initiative, en plus de modificateur de Dextérité.

Détection d'alignement (Mag). L'inquisiteur peut, à volonté, utiliser détection du chaos, détection du mal, détection du bien ou détection de la loi. Il ne peut en utiliser qu'une à la fois.

Pistage (Ext). Au niveau 2, l'inquisiteur ajoute la moitié de son niveau aux tests de Survie quand il suit une piste ou identifie des traces.

Tactique solitaire (Ext). Au niveau 3, tous les alliés de l'inquisiteur sont considérés comme possédant le même don de travail en équipe que lui quand il s'agit de déterminer s'il reçoit un bonus grâce à ses dons de travail en équipe. Les alliés ne reçoivent pas le moindre bonus associé à ces dons, à moins qu'ils ne les possèdent eux-mêmes. Le placement et les actions des alliés doivent tout de même remplir les conditions requises par le don pour que l'inquisiteur puisse en profiter.

Don de travail en équipe. Au niveau 3, et par la suite tous les trois niveaux, l'inquisiteur gagne un don supplémentaire en plus de ceux liés à son évolution normale. Il doit les choisir dans la liste des dons de travail en équipe et remplir les conditions requises.

Par une action simple, l'inquisiteur peut choisir un nouveau don de travail en équipe à la place du dernier qu'il a appris. Il perd donc l'ancien don supplémentaire au profit du nouveau. Il ne peut changer que le don qu'il a appris le plus récemment. Quand il apprend un nouveau don, le précédent est fixé et il ne peut plus en changer. Chaque jour, l'inquisiteur peut changer son dernier don de travail en équipe un nombre de fois égal à son modificateur de Sagesse.

Tueur (Sur). Au niveau 5, l'inquisiteur peut appliquer la propriété tueuse à son arme par une action rapide. Il choisit le type de créature visé quand il utilise le pouvoir (et le sous-type si le type est humanoïde ou extérieur). Une fois le type choisi, il peut en changer par une action rapide. Ce pouvoir fonctionne tant que l'inquisiteur tient son arme. S'il la lâche ou se la fait prendre, elle ne reprend cette propriété qu'une fois de retour dans les mains de l'inquisiteur, si sa durée n'a pas expirée. Chaque jour, ce pouvoir dure un nombre de rounds égal au niveau de l'inquisiteur. Ces rounds ne sont pas forcément consécutifs.

Détection des mensonges (Mag). Au niveau 5, l'inquisiteur peut chaque jour détecter les mensonges pendant un nombre de rounds égal à son niveau de classe. Ces rounds ne sont pas forcément consécutifs. Ce pouvoir s'active par une action immédiate.

Second jugement (Ext). Au niveau 8, quand un inquisiteur utilise son jugement, il en applique deux au lieu d'un seul. Ceci ne consomme qu'une utilisation du jugement. Il peut changer un type de jugement par une action rapide.

Vaillant (Ext). Au niveau 11, l'inquisiteur peut utiliser sa résilience physique et mentale pour éviter certaines attaques. S'il réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre une attaque dont

les effets sont réduits en cas de jet de sauvegarde réussi, il l'évite entièrement. Il peut utiliser ce pouvoir quand il ne porte pas d'armure ou une armure légère ou intermédiaire. Un inquisiteur sans défense ne bénéficie pas des effets de ce pouvoir.

Tueur supérieur (Sur). Au niveau 12, quand l'inquisiteur utilise le pouvoir tueur, le montant de dégâts que l'arme inflige à la créature du type choisi passe à 4d6.

Exploiter les faiblesses (Ext). Au niveau 14, l'inquisiteur apprend à tirer parti de toutes les opportunités qui se présentent. Quand il réussit un coup critique, il ignore toute réduction de dégâts éventuelle de sa cible. De plus, si elle peut se régénérer, elle perd ce pouvoir pendant le round qui suit le critique et risque de mourir normalement. Les créatures dont le pouvoir de régénération fonctionne en permanence sont immunisées contre ce pouvoir. Enfin, si l'inquisiteur inflige des dégâts d'énergie à une créature vulnérable à ce type d'énergie, il lui inflige +1 point de dégâts par dé lancé.

Troisième jugement (Ext). Au niveau 16 quand un inquisiteur utilise son jugement, il en applique trois au lieu de deux. Ceci ne consomme qu'une utilisation du jugement. Il peut changer un type de jugement par une action rapide.

Exterminer (Ext). Au niveau 17, l'inquisiteur apprend à concentrer son jugement. Chaque fois qu'un inquisiteur utilise sa capacité de jugement, il doit choisir un type de jugement. Le bonus octroyé par celui-ci est calculé comme si l'inquisiteur avait 5 niveaux de plus. Contrairement à ce qui est possible pour les autres types de jugement, celui qui est amélioré par cette capacité ne peut pas être changé pendant toute son application.

Véritable jugement (Sur). Au niveau 20, un inquisiteur peut porter un véritable jugement sur son ennemi en cours de combat. Quand l'inquisiteur utilise son pouvoir de jugement, il peut lancer un véritable jugement sur son adversaire par une action rapide. Une fois qu'il a annoncé cela, il fait une unique attaque au corps à corps contre cette cible (ou à distance si elle se trouve à moins de 9m). S'il touche, il inflige des dégâts normaux et la cible doit faire un jet de Vigueur ou mourir. le DD du jet de sauvegarde est égal à $10 + 1/2$ niveau d'inquisiteur + modificateur de Sagesse de l'inquisiteur. Que la cible ait réussi ou non son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le véritable jugement de l'inquisiteur pendant 24h. Une fois que cette capacité a été utilisée, elle ne peut pas être réutilisée avant 1d4 rounds.

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. L'inquisiteur ne peut pas lancer de sorts appartenant à un alignement opposé à celui de son dieu (s'il en a un). Les sorts associés à un alignement particulier comportent la mention Chaotique, Mauvais, Bon ou Loyal dans leur description.

Ex-inquisiteurs

Un inquisiteur qui se laisse corrompre ou qui adopte un alignement interdit perd tous ses sorts et ses pouvoirs de jugement. Il ne peut plus gagner de niveaux d'inquisiteur tant qu'il n'a pas fait pénitence (voir la description du sort du même nom).

Les jugements d'inquisiteur

A partir du niveau 1, l'inquisiteur peut juger ses ennemis par une action rapide. A partir du moment où il prononce ce jugement, l'inquisiteur reçoit un bonus ou un pouvoir spécial basé sur le type de jugement effectué.

Quand l'inquisiteur se sert de ce pouvoir, il doit choisir un type de jugement. Il peut changer de type par une action rapide. Si l'inquisiteur est d'alignement Mauvais, il reçoit des bonus de malfaisance au lieu de bonus sacrés. Les inquisiteurs Neutres doivent choisir s'ils veulent des bonus sacrés ou de malfaisance et ne peuvent plus en changer par la suite.

Châtiment. Ce jugement baigne les armes de l'inquisiteur d'une lumière divine. Elles sont considérées comme magiques pour ignorer la réduction de dégâts. Au niveau 6, elles sont aussi considérées comme alignées (chaos, mal, bien, loi) pour ignorer la réduction de dégâts. Le type choisi doit correspondre à une composante d'alignement de l'inquisiteur. S'il est Neutre, il ne bénéficie pas de ce bonus. Au niveau 10, ses armes sont considérées comme étant en adamantium quand il s'agit d'ignorer la réduction de dégâts (mais cela ne réduit pas la solidité).

Destruction. La colère divine emplit l'inquisiteur qui gagne un bonus sacré de +1 aux jets de dégâts des armes. Ce bonus augmente de +1 par tranche de trois niveaux d'inquisiteur.

Guérison. L'inquisiteur est entouré d'une lumière guérissante et gagne une guérison accélérée 1. Il guérit donc de 1 point de dégâts par round tant qu'il est vivant et que son jugement reste actif. Le nombre de points guéris augmente de +1 par tranche de trois niveaux.

Justice. Ce jugement pousse l'inquisiteur à réclamer justice et lui accorde un bonus sacré de +1 aux jets d'attaque. Ce bonus aug-

mente de +1 par tranche de cinq niveaux d'inquisiteur. Au niveau 10, ce bonus double pour tous les jets d'attaque destinés à confirmer un coup critique.

Pénétrant. Ce jugement aide l'inquisiteur à se concentrer et augmente la puissance de ses sorts. Il gagne un bonus sacré de +1 aux tests de Concentration et au niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance aux sorts de ses cibles. Ce bonus augmente de +1 par tranche de trois niveaux d'inquisiteur.

Protection. L'inquisiteur est entouré d'une aura protectrice qui donne un bonus sacré de +1 à la CA. Ce bonus augmente de +1 par tranche de cinq niveaux d'inquisiteur. Au niveau 10, ce bonus double pour tous les jets d'attaque destinés à confirmer un coup critique contre l'inquisiteur.

Pureté. L'inquisiteur est protégé contre la vile souillure de ses ennemis et gagne un bonus sacré de +1 aux jets de sauvegarde. Ce bonus augmente de +1 par tranche de cinq niveaux d'inquisiteur. Au niveau 10, ce bonus double contre les malédictions, les maladies et les poisons.

Résilience. Ce jugement permet à l'inquisiteur de résister aux nuisances et lui donne une RD 1/magie. Cette RD augmente de +1 par tranche de cinq niveaux d'inquisiteur. Au niveau 10, elle passe de magie à un alignement (chaotique, Mauvais, Bon ou loyal) opposé à celui de l'inquisiteur. Si ce dernier est Neutre, il ne bénéficie pas de cette amélioration.

Résistance. Une aura vacillante protège l'inquisiteur qui gagne 2 points de résistance à l'énergie contre un type d'énergie (acide, froid, électricité, feu ou son), à choisir au moment de porter le jugement. Cette protection augmente de 2 pour chaque tranche de trois niveaux d'inquisiteur.

Inquisitions

La plupart des gens ont une vision stéréotypée de l'inquisiteur affublé d'un mélange d'habits officiels et de divers outils indispensables aux aventuriers. Bien souvent, sa parole est aussi respectée que la loi divine. Mais ce ne sont là que les aspects les plus superficiels de l'inquisiteur. Sa vie est rythmée par les connaissances secrètes, un danger constant et l'étrange politique des mortels et des extérieurs. Son chemin est jalonné de nombreux embranchements et autant de spécialisations qui proposent toutes une méthode différente pour débusquer les ennemis de la foi et les vaincre.

Si un pouvoir d'inquisition autorise un jet de sauvegarde, le DD est égal à 10 + 1/2 niveau de l'inquisiteur + modificateur de Sagesse. Sauf indication contraire, le niveau de lanceur de sorts des pouvoirs magiques est égal à son niveau d'inquisiteur.

Un prêtre ou une classe avec un domaine peut choisir une inquisition à la place (en accord avec sa divinité) mais elle ne donne pas d'emplacement de sort de domaine ni de sort de domaine, les inquisitions sont donc un mauvais choix pour les autres classes. Celles-ci utilisent le niveau de classe adéquat comme niveau d'inquisiteur effectif en ce qui concerne les pouvoirs qu'accorde l'inquisition (les prêtres utilisent leur niveau de prêtre comme niveau d'inquisiteur etc.)

Inquisition de colère

La divinité protectrice de l'inquisiteur lui accorde une rage sacrée (ou impie) qui lui permet de remporter une victoire sanglante.

Réplique haineuse (Ext). Une fois par jour, par une action immédiate, juste après que le personnage s'est fait toucher au corps à corps, il peut faire une attaque de mêlée contre la créature qui l'a touché. Cette attaque utilise son bonus d'attaque maximal, même si le personnage a déjà attaqué au cours du round.

Colère divine (Ext). Au niveau 6, le personnage peut entrer en rage comme un barbare. Son niveau de barbare effectif est égal à son niveau d'inquisiteur -3. S'il possède également des niveaux de barbare, ces niveaux se cumulent pour déterminer la puissance de l'effet de rage. L'inquisiteur n'obtient aucun pouvoir de rage grâce à cette inquisition mais, s'il en possède déjà avec une autre classe, il peut les appliquer à ses rages d'inquisiteur. Chaque jour, il peut entrer en rage pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Sagesse plus 1 round par niveau d'inquisiteur au-delà du 4.

Inquisition de conversion

Le personnage possède de puissants pouvoirs de persuasion. Sa langue de miel renforcée par l'argumentation divine lui permet de ranger les indifférents comme les opposants à son avis.

Charme de la sagesse (Ext). Le personnage utilise son modificateur de Sagesse au lieu de son modificateur de Charisme quand il fait un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation.

Parole convaincante (Mag). Au niveau 8, le personnage peut, une fois par jour, prononcer une parole inspirée par la sagesse divine et ainsi rallier une créature à sa cause. La cible doit se trouver dans sa ligne de mire et doit l'entendre. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle est affectée par une *domination* de personne d'une durée de 1 minute seulement.

Inquisition du destin

Le destin est un puissant outil pour ceux qui font justice au nom de leur dieu. Le personnage sait lire les fils du destin et ce sont eux qui le guident.

Augure (Mag). Une fois par jour, l'inquisiteur peut lancer *augure* comme un pouvoir magique.

Agent du destin (Sur). Au niveau 8, quand le personnage utilise son pouvoir d'*augure*, ses bénéfices se prolongent jusqu'à la fin de son prochain combat. Si le résultat du sort est « fortune », tous les effets de soins utilisés sur le personnage soignent 1d10 points de vie de plus. Si le résultat est « péril », ses attaques de corps à corps infligent +1d6 points de dégâts. Si le résultat est « fortune et péril » ou « rien », le personnage gagne un bonus d'intuition de +2 à la CA.

Inquisition d'emprisonnement

Parfois, il vaut mieux capturer ses ennemis que les tuer, car l'inquisiteur peut les punir pour leurs crimes ou les torturer pour obtenir des informations.

Frappe de la prison (Sur). Des chaînes spectrales s'enroulent autour de la cible pendant une courte période, après une frappe dévastatrice. À chaque fois que le personnage confirme un coup critique avec une arme de corps à corps ou à distance (y compris les sorts qui nécessitent des jets d'attaque), il peut décider d'enchevêtrer la cible pendant 1d4 rounds (Vigueur pour annuler). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Prison divine. Au niveau 8, chaque jour, quand l'inquisiteur réussit une attaque de corps à corps, il peut affecter sa cible avec *immobilisation de monstre* (Volonté pour annuler).

Inquisition de ferveur

Seule une personne aussi passionnée et vertueuse que l'inquisiteur peut faire respecter la justice.

Feux de la foi (Mag). L'inquisiteur peut déchaîner une colonne de feu sacré ou impie qui brûle une cible située à 9 mètres (6 c), comme une attaque de contact à distance. La cible subit 1d6 points de dégâts de feu plus la moitié du niveau de l'inquisiteur (avec un minimum de +1). Si l'inquisiteur est Bon, les flammes ne blessent que les cibles non Bonnes. S'il est Mauvais, elles ne blessent que les créatures non Mauvaises.

Si l'inquisiteur n'est ni Bon ni Mauvais, il doit décider si les flammes blesseront des cibles Bonnes ou Mauvaises. Une fois qu'il a pris cette décision, il ne peut plus en changer (mais s'il change d'alignement, les effets des flammes se modifient en conséquence). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Action fervente (Ext). Au niveau 8, une fois par jour, par une action rapide, l'inquisiteur peut faire une attaque de corps à corps avec son bonus d'attaque maximal, se déplacer à sa vitesse de base ou lancer un sort d'inquisiteur préparé (d'un niveau de sort inférieur de 1 au sort de plus haut niveau qu'il puisse lancer) comme avec Incantation rapide.

Inquisition d'hérésie

Il est souvent bien difficile de différencier les hérétiques des fidèles. L'inquisiteur utilise sa duplicité, sa discrétion et les

propres arguments des hérétiques pour les débusquer et les traîner devant la justice.

Infiltration vertueuse (Ext). Le personnage utilise son modificateur de Sagesse au lieu de son modificateur de Charisme quand il fait ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Infiltration bénie (Ext). Au niveau 4, quand le personnage fait un test de Bluff, de Diplomatie ou de Discrétion, il peut lancer le dé à deux reprises et choisir le meilleur résultat. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son bonus de Sagesse.

Parole anathème (Mag). Au niveau 8, une fois par jour, le personnage peut prononcer l'anathème contre une unique créature située dans les 18 mètres (12 c) (jet de Volonté pour annuler). Ceci fonctionne comme *malédiction* et dure 1 minute, ce qui donne à la cible un malus de -4 aux jets d'attaque et de sauvegarde et aux tests de caractéristique et de compétence.

Inquisition d'héroïsme

Il faut du courage pour affronter les ennemis de sa religion.

Caresse de résolution (Mag). Chaque jour, le personnage peut utiliser *regain d'assurance* sur une créature un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Sans peur (Sur). Au niveau 8, l'inquisiteur est immunisé contre la peur.

Inquisition d'illumination

Bien souvent, l'illumination la plus pure et la plus inébranlable représente la meilleure arme de l'inquisiteur, car la lumière et la sagesse débusquent les erreurs.

Caresse de l'illumination (Mag). La main de l'inquisiteur brille d'une lueur divine. Il peut alors toucher une créature, par une action simple, et lui donner un bonus à un unique jet de Volonté, test de Connaissances, test de Perception ou test de Psychologie. Ce bonus est égal à 1/2 du niveau de l'inquisiteur. Ce pouvoir persiste 1 heure ou jusqu'à ce que la cible choisisse de l'appliquer à un jet. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Aura d'illumination (Sur). Au niveau 4, le personnage émet une aura de lumière normale de 9 mètres (6 c) de rayon. Les alliés situés à l'intérieur reçoivent un bonus d'intuition de +2 aux tests de compétence. Ce pouvoir compte comme un effet de lumière de niveau 2 quand il s'agit de contrer ou de dissiper un effet d'obscurité. Chaque jour, l'inquisiteur peut utiliser son aura un nombre de fois égal à son niveau d'inquisiteur. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs.

Inquisition de justice

Certaines personnes doivent apprendre que se soumettre à son destin revient à se soumettre à la justice de l'inquisiteur.

Force judicieuse (Sur). Si le personnage ou un allié situé dans les 3 mètres (2 c) fait un coup critique avec une attaque de corps à corps ou à distance, il peut, par une action immédiate, ajouter un bonus de +4 au jet de confirmation. Ceci ne se cumule pas avec le Don pour les critiques. Chaque jour, l'inquisiteur peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son bonus de Sagesse.

Chaînes de justice (Sur). Au niveau 6, une fois par jour, le personnage peut enchaîner un adversaire situé dans les 18 mètres (12 c) avec des chaînes spectrales (jet de Volonté pour annuler).

Quand le personnage reçoit des dégâts de la part d'un ennemi, la cible enchaînée subit les mêmes dégâts. L'inquisiteur et sa cible ne sont pas physiquement attachés ensemble et ils peuvent tous deux mettre un terme à l'effet en brisant la ligne d'effet ou en sortant du rayon de portée du pouvoir. Le personnage peut renvoyer les chaînes par une action simple.

Inquisition de l'ordre

La plupart des inquisiteurs combattent les aberrations et les créatures démoniaques mais aussi le chaos de l'hérésie. Ils se reposent sur les maximes et les atours de la loi pour les aider dans leur lutte.

Manteau contre le chaos (Mag). Le personnage peut utiliser *protection contre le chaos* sur sa personne ou sur autrui, comme un pouvoir magique. Chaque jour, il peut lancer ce pouvoir un nombre de minutes égal à son niveau d'inquisiteur (1 au minimum). Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en segments d'une minute.

Ordre impérieux (Mag). Au niveau 8, l'inquisiteur peut utiliser *injonction suprême* mais elle n'affecte qu'une cible. Chaque jour, il peut se servir de ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Inquisition d'oubli

Certains inquisiteurs croient qu'en dehors de la foi, il n'y a que l'oubli. Mais quelques serviteurs du divin en savent assez sur les ténèbres au-delà de la religion pour les utiliser comme outil et comme arme.

Ancre vitale (Sur). Le personnage émet une aura de 3 mètres (2 c) qui aide les créatures mourantes à s'accrocher à la vie. Au sein de cette aura, toute créature à l'agonie (y compris l'inquisiteur) ajoute le bonus de Sagesse du personnage à ses tests de stabilisation (en plus des éventuels autres modificateurs).

Yeux de l'oubli (Mag). Au niveau 8, le personnage peut utiliser *débilité* comme attaque de regard contre une créature (Volonté pour annuler). Cet effet dure 1d4 rounds. Au niveau 8, le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et ensuite une fois de plus tous les quatre niveaux.

Inquisition de persévérance

Le dieu de l'inquisiteur l'a choisi pour sa persévérance. Il a juré de poursuivre tous les ennemis de la foi, jusqu'aux confins de la terre si nécessaire. Il reçoit S'avancer comme don supplémentaire.

Marche acharnée (Ext). Par une action rapide, le personnage peut augmenter sa vitesse de 3 mètres (2 c). Cette augmentation compte comme un bonus d'altération et affecte la distance de saut, comme il se doit. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse (1 au minimum).

Force intérieure (Sur). Au niveau 6, le personnage peut, une fois par jour, se soigner par une action rapide. Il récupère 1d6 points de vie par tranche de deux niveaux d'inquisiteur. Quand il se sert de ce pouvoir, il peut également se débarrasser de l'une des conditions suivantes : aveugle, chancelant, confus, effrayé, étourdi, fiévreux, nauséux, secoué ou sourd.

Inquisition de la poudre noire

Pouvoirs accordés. L'inquisiteur gagne Maniement d'une arme exotique (armes à feu) et Création d'armes à feu comme dons supplémentaires. Quand il utilise une arme à feu et touche un lanceur

de sorts profane ou une créature qui utilise des pouvoirs magiques, la victime doit réussir un jet de Vigueur. Si elle échoue, elle reçoit un malus de -4 aux tests de Concentration pendant 1 round.

Inquisition de tactique

Souvent, ce sont les froids esprits tactiques qui remportent la victoire. Un sacrifice approprié et soigneusement calculé peut inspirer les alliés d'autrui à rejoindre la cause de l'inquisiteur.

Mise en scène de l'inquisiteur (Sur). Au début de son tour, l'inquisiteur peut entrer dans un état de réflexion tranquille et renoncer à faire la moindre action (ni simple, ni de mouvement, ni rapide, ni immédiate, ni libre, pas plus que des attaques d'opportunité) pour tout le round. Il choisit alors un allié situé dans les 9 mètres (6 c) et lui accorde les bénéfices d'un sort de *rapidité* pour 1 round. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse (minimum 1).

Donner l'initiative (Ext). Au niveau 8, l'inquisiteur et ses alliés situés à moins de 9 mètres (6 c) ajoutent le bonus de Sagesse de l'inquisiteur à leurs tests d'initiative.

Inquisition de torture

Ce n'est que par la douleur que la vérité et la justice font surface. Et si cela ne fonctionne pas, l'inquisiteur a au moins appliqué la vengeance divine.

Présence du tortionnaire (Ext). Le personnage gagne un bonus de +2 quand il utilise la compétence Intimidation. Ce bonus s'ajoute à celui de Regard sévère.

Caresse du tortionnaire (Ext). L'inquisiteur peut utiliser *fatigue* comme un pouvoir magique. Ce pouvoir reste sans effet sur les créatures immunisées contre les effets de douleur. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Précision critique (Ext). Au niveau 8, quand le personnage menace de faire un coup critique, il peut dépenser une utilisation de sa caresse du tortionnaire pour ajouter un bonus de +4 au jet de confirmation. Ceci ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

Inquisition de tueur de sorts

Beaucoup de fidèles et d'ordres religieux sont souvent en conflit avec les pratiquants de la magie profane, c'est pourquoi ils ont créé des inquisitions et entraîné des régiments pour les combattre.

Pouvoirs accordés. L'inquisiteur gagne Perturbateur comme don supplémentaire, même s'il ne remplit pas les conditions requises. Quand il triomphe d'un ennemi (qu'il le réduise à 0 point de vie ou moins, qu'il le fasse prisonnier ou qu'il accepte une trêve), il gagne un bonus sacré ou impie de +2 à la CA pendant 1 minute par niveau. Le personnage gagne un bonus sacré s'il est Bon, impie s'il est Mauvais. S'il est Neutre, il choisit le type de bonus au moment où il apprend cette inquisition. Il ne peut pas changer d'avis par la suite. Quand l'inquisiteur touche une créature qui a des niveaux d'alchimiste ou d'une classe de lanceurs de sorts profanes ou encore une créature qui possède des pouvoirs magiques, il peut sacrifier son bonus pour rendre sa victime chancelante.

À chaque tour, la victime a droit à un jet de sauvegarde contre l'effet (y compris lors du tour où elle subit la condition pour la première fois). Il suffit de réussir un jet de Volonté pour mettre un terme à l'effet.

Inquisition de vengeance

La vengeance n'est rien d'autre que la justice dépouillée de tout artifice. L'inquisiteur a juré de faire ainsi justice, sans contrainte.

Divine vengeance (Mag). Par une action simple, le personnage peut désigner une créature située dans les 9 mètres (6 c) pour indiquer qu'elle est la cible de la colère divine. Il lui arrive alors une mésaventure ou un accident en accord avec l'environnement, comme une branche qui lui tombe dessus, des pierres qui chutent d'une voûte ou autre incident non magique. Quelle que soit la cause de l'accident, il inflige 1d6 points de dégâts + 1 par tranche de deux niveaux d'inquisiteur (jet de Réflexes, 1/2 dégâts). C'est au MJ de décider si ces dégâts sont de nature contondante, tranchante ou perforante. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Ultime vengeance (Sur). Au niveau 8, l'inquisiteur peut, une fois par jour, faire une attaque de corps à corps contre un adversaire à portée en réponse à une attaque qui devrait faire tomber ses points de vie dans le négatif. Une fois l'attaque portée, l'inquisiteur subit les effets normaux de celle dont il est victime et qui a déclenché ce pouvoir. Les effets qui tuent le personnage ou ne font pas passer ses points de vie en négatif (comme les diminutions ou les affaiblissements de caractéristique, les niveaux négatifs ou la désintégration) ne déclenchent pas ce pouvoir.

Inquisition de vérité

Pour trouver la vérité, il faut arracher l'honnêteté aux autres, de gré ou de force.

Véritable chemin de la justice (Mag). Par une action simple, le personnage peut toucher une créature et lui donner un bonus d'intuition à un jet d'attaque, un test de compétence, de caractéristique ou un jet de sauvegarde avant que ce ne soit à nouveau son tour. Ce bonus est égal à la moitié du niveau de l'inquisiteur (1 au minimum) et dure 1 round. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse.

Étreinte de l'honnêteté (Sur). Au niveau 8, toute créature en lutte contre l'inquisiteur ou immobilisée par ses soins est affectée par une *zone de vérité* (Volonté pour annuler). En dehors des combats, le personnage peut utiliser ce pouvoir en touchant sa cible des deux mains. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son niveau d'inquisiteur. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs. L'effet se termine dès que le personnage arrête de lutter contre sa cible, de l'immobiliser ou de la toucher.

Inquisition de zèle

L'inquisiteur doit faire preuve d'un zèle sans faille pour que la volonté de son dieu soit exécutée.

Excès de zèle (Mag). Une fois par jour, quand le personnage tombe à 0 point de vie ou moins, il guérit un nombre de points de vie égal à son niveau d'inquisiteur + modificateur de Sagesse.

Fléau de l'ennemi (Ext). Au niveau 8, le personnage choisit une religion rivale ou ennemie de la sienne. Il considère ses membres comme des ennemis jurés (comme le pouvoir du rôdeur) et gagne donc un bonus de +2 aux jets appropriés. Au niveau 13, ce bonus passe à +4 et au niveau 18 il est de +6. Ces bonus ne se cumulent pas avec d'autres bonus d'ennemi juré (on applique uniquement le plus élevé).

Liste des sorts d'inquisiteur

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts d'inquisiteur de niveau 0

Aspersion acide. Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.

Assistance divine. +1 sur un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence.

Création d'eau. Crée huit litres d'eau pure/niveau.

Destruction de mort-vivant. 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Détection du poison. Détecte le poison chez une créature ou un objet.

Hébétement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Inspection (APG). Voit la zone comme s'il l'examinait.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Marque (APG). Crée une marque permanente sur la cible.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Saignement. Une créature stabilisée agonise à nouveau.

Stabilisation. Stabilise une créature agonisante.

Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts d'inquisiteur de niveau 1

Action interdite (AdM). La cible obéit au personnage qui lui interdit de faire quelque chose.

Aiguillon persuasif (AdM). La cible subit 1d6 points de dégâts non létaux, le personnage gagne un bonus d'Intimidation.

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau.

Altération vocale (AdM). Déguise la voix.

Anathème. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests.

Arc-bâton (UC). Un arc court peut servir de gourdin et un arc long de bâton.

Arme boomerang (UC). Donne la propriété boomerang à une arme.

Arme infaillible (UC). Bonus de +2 qui augmente de +1 tous les quatre niveaux de lanceur de sorts aux jets d'attaque pour confirmer un coup critique.

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.

Bénédiction de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.

Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).

Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).

Briser les liens (APG). 1d6 points de dégâts/niveau (max 5d6) sur des liens.

Colère (APG). +1 attaque et dégâts contre la créature cible.

Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.

Connaissances du Borgne (UC). Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests de Survie et peut suivre une piste alors qu'il se déplace au maximum de sa vitesse.

Connaître son ennemi (AdM). Bonus de +10 à un test de Connaissance des monstres.

Cor de poursuite (AdM). Crée trois notes entendues à des kilomètres.

Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.

Cri perçant (AdM). Inflige des dégâts sonores et hébète la cible.

Détection de la Loi. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins.

Détection du Bien. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Détection du Chaos. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Détection du Mal. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.

Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.

Hostilité forcée (UC). Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.

Imprécation. Les adversaires subissent -1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Infatigable poursuivant (APG). Le personnage ignore la fatigue quand il court en petites foulées.

Injonction. La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.

Interrogatoire (AdM). La cible répond aux questions ou souffre.

Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).

Litanie de faiblesse (UC). Une cible est fatiguée pour 1 round.

Litanie de paresse (UC). Une cible n'est plus en mesure de faire des attaques d'opportunité pendant 1 round.

Malédiction de l'eau (M). Crée de l'eau maudite.

Monture de guerre (AdM). Un animal devient entraîné au combat.

Paix forcée (UC). Fige une arme sur le corps de la cible.

Protection contre la Loi. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Protection contre le Bien. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Protection contre le Chaos. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Protection contre le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, protection supplémentaire contre l'alignement choisi.

Regain d'assurance. +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (un sujet, +1/4 niveaux).

Rendre un jugement (AdM). Les alliés bénéficient des avantages d'un jugement.

Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.

River le regard (UC). Oblige la cible à regarder uniquement le personnage pendant toute la durée du sort.

Sanctification de cadavre (AdM). Empêche un cadavre de devenir mort-vivant.

Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.

Sceau contre les maléfices (AdM). La cible a un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les maléfices des sorcières.

Silence forcé (AdM). La cible ne peut pas faire de bruit important.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.

Tir longue distance (UC). Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.

Sorts d'inquisiteur de niveau 2

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Apaisement des émotions. Calme des créatures.

Arme alignée. Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.

Arme boomerang (partagé) (UC). Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Arme merveilleuse (APG). L'arme gagne +2 aux jets de dégâts

Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.

Armure sans effort (UC). L'armure du personnage ne réduit plus sa vitesse de déplacement.

Blessure modérée. Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).

Bruit pénible (AdM). Le bruit rend 1d4 créatures fiévreuses.

Chien de chasse (APG). Augmente l'odorat et donne au lanceur de sorts le pouvoir spécial odorat.

Confession (APG). La créature répond honnêtement aux questions ou subit 1d6 points de dégâts/deux niveaux (max 5d6).

Consécration (M). Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.

Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie.

Déguisement fantomatique (AdM). La cible ressemble à son propre fantôme.

Déguiser autrui (AdM). Comme déguisement mais affecte un tiers.

Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de lenteur.

Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.

Détection de pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles.

Détection des pièges. Le PJ repère les pièges comme un roublard.

Discours captivant. Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.

Don des langues. Permet de parler toutes les langues.

Engin de siège magique (UC). L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts.

Flammes du fidèle (APG). Donne le pouvoir *enflammé* à une arme.

Fustiger (APG). La cible est secouée et se recroqueville de peur.

Hurler d'agonie (AdM). Une douleur à hurler limite les actions de la cible.

Immobilisation de personne. Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.

Instrument d'agonie (UC). L'arme émet une fureur divine qui donne un bonus aux tests d'Intimidation.

Invective cuisante (UC). Le personnage fait un test d'Intimidation contre tous les adversaires situés dans les 9 (M). Ceux qu'il démoralise subissent des dégâts de feu.

Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Langue de miel (APG). Le personnage lance 2 dés pour les tests de Diplomatie et conserve le meilleur.

Lien sacré (F) (APG). Lance les sorts de soins de contact de loin.

Litanie de défense (UC). Double le bonus d'altération d'une armure.

Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.

Perception des indices (APG). +5 Perception et Psychologie 10 min/niveau.

Perspicacité tactique (UC). Le personnage gagne un bonus supplémentaire aux jets d'attaque ou à la CA dû à sa position sur le champ de bataille.

Plaie au visage (UC). Une arme tranchante inflige des dégâts de saignement à la tête d'un adversaire.

Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.

Protection contre la Loi (partagé) (UC). Comme protection contre la Loi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre le Bien (partagé) (UC). Comme protection contre le Bien mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre le Chaos (partagé) (UC). Comme protection contre le Chaos mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection contre le Mal (partagé) (UC). Comme protection contre le Mal mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

Requiem pour les fantômes (APG). Les créatures intangibles reçoivent la moitié des dégâts des armes non magiques.

Résistance à la corruption (APG). Protège la créature contre les dégâts des attaques basées sur les alignements.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.

Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Retardement de la douleur (AdM). Ignore la douleur pendant 1 heure/niveau.

Savoir manier une arme (UC). Accorde le maniement d'une arme pour une courte période.

Scrupule (UC). La cible a un malus aux tests de caractéristique, de compétence et de Concentration tant qu'elle n'a pas passé un round entier sans rien faire.

Sens aiguisés (AdM). Bonus aux tests de Perception.

Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

Surmonter l'affliction (AdM). Supprime temporairement une condition.

Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.

Torche révélatrice (UC). Les objets touchés émettent une vive lumière qui donne des bonus de Perception et de Psychologie.

Traquer l'aura (APG). Permet de suivre la piste laissée par l'aura d'un alignement.

Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.

Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

Sorts d'inquisiteur de niveau 3

Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme.

Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel.

Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).

Bannir les faux-semblants (APG). Dissipe une illusion touchée ou le changement de forme d'une créature.

Bénédictio de la taupe (AdM). 1 allié/niveau gagne vision dans le noir et +2 Discrétion.

Biographie du sang (APG). Apprend des informations sur une créature grâce à son sang.

Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).

Cercle magique contre la Loi. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Bien. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Chaos. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Cercle magique contre le Mal. Comme protection, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.

Communication avec les morts. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.

Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.

Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.

Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.

Efforts coordonnés (APG). Accorde un don de travail en équipe dont dispose le personnage.

Élan de rapidité (UC). La vitesse du personnage augmente. Quand il se déplace, il ignore les attaques d'opportunité et peut traverser l'espace occupé par des créatures plus grandes que lui.

Étrange fièvre (AdM). La cible est atteinte de la plaie étrange fièvre.

Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Flèche de l'aube (UC). Les munitions ciblées émettent une énergie radiieuse.

Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux tests de compétence.

Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.

Innombrables yeux (AdM). Des yeux supplémentaires donnent la vision à 360°.

Juggernaut mortel (UC). La puissance du personnage augmente à chaque fois qu'il tue.

Langage caché (APG). +10 aux tests de Bluff pour envoyer des messages secrets.

Litanie de prévention (UC). Deux attaques d'opportunité de plus pendant 1 round.

Litanie d'éloquence (UC). Fascine une créature pendant 1 round.

Litanie d'enchevêtrement (UC). Enchevêtre une créature pendant un round.

Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.

Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.

Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.

Négation de l'invisibilité. Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.

Œil du chasseur (APG). +20 aux tests de Perception pour repérer une cible.

Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.

Paria (APG). Inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau (max +15) à une créature et dissipe un effet.

Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, -1 pour les adversaires.

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.

Protection des fidèles (APG). Les créatures du même alignement que la cible gagnent des bonus à la CA et aux jets de sauvegarde.

Purulence (APG). Donne au sujet une RM 12 + niveau du personnage contre les effets de soins.

Ralentissement du poison (partagé) (UC). Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Recherche de pensées (APG). Détecte les pensées des créatures intelligentes.

Repérer les faiblesses (UC). Le personnage lance deux fois les dés de dégâts des coups critiques et prend le meilleur.

Représailles (APG). Le dernier attaquant est affligé de malus.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

Témoin (AdM). Voir à travers les yeux d'une cible et écouter par ses oreilles.

Ténèbres profondes. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

Terrible remord (AdM). La créature est contrainte de se blesser.

Vigueur du juste (APG). Améliore l'attaque à chaque coup.

Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.

Sorts d'inquisiteur de niveau 4

Armure impie (APG). Comme *armure sainte* mais RD 5/bien contre un jugement ou un châtiment.

Armure sainte (APG). +1 CA/quatre niveaux (max +5).

Balle dédiée (UC). Les munitions sont plus précises si elles visent un certain type de créature.

Blessure critique. Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).

Châtiment sacré. Blesse et aveugle les créatures Mauvaises (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).

Colère partagée (APG). Comme *colère* mais affecte plusieurs créatures.

Communication à distance. Envoie un message quelle que soit la distance.

Courroux de l'ordre. Blesse et étourdit les créatures Chaotiques (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).

Dénonciation (APG). Fait empirer l'attitude des gens envers une créature cible.

Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.

Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.

Divination (M). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.

Engin de siège magique supérieur (UC). L'engin de siège gagne un bonus de +1 aux jets de visée et de dégâts par tranche de quatre niveaux de lanceur de sorts.

Hébétement de groupe (AdM). Comme hébétement mais sur plusieurs créatures.

Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.

Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.

Infatigables poursuivants (APG). Comme *infatigable poursuivant* mais affecte plusieurs créatures.

Infestation de vers (AdM). Des vers infligent des dégâts et un affaiblissement de Dex.

Interrogatoire supérieur (AdM). Comme interrogatoire mais avec plus de douleur et de questions.

Invisibilité suprême. Comme invisibilité, mais continue quand le sujet attaque.

Lamentation du lâche (APG). Si le sujet n'attaque pas le personnage, il reçoit un malus.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Lien des esprits combatifs (AdM). Le personnage et un allié gagnent un bonus à l'attaque et à la CA.

Litanie de fuite (UC). Téléporte un allié agrippé pour le libérer.

Litanie de vision (UC). Le personnage distingue les créatures et les objets invisibles situés dans les 9 m autour de lui.

Lumière du jugement (UC). Le personnage gagne un effet supplémentaire tant que son jugement est actif.

Malédiction de négation magique (AdM). La cible est affectée par la plaie magique négation.

Marque supérieure (APG). Comme *marque* mais elle brille en présence du symbole sacré du personnage.

Marteau du chaos. Blesse et ralentit les créatures Loyales (1d8 pts de dégâts/2 niveaux).

Menottes scellées (AdM). La cible est limitée à un certain périmètre.

Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Peau de pierre (M). RD 10/adamantium.

Protection contre la mort. Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.

Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC). Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Puissance divine. Bonus à l'attaque et +1 pv/niveau.

Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

Repentir forcé (APG). La cible se laisse tomber à terre et confesse tous ses péchés.

Réprimande (APG). Les ennemis subissent 1d8 points de dégâts/2 niveaux de lanceur de sorts (max 5d8)

Réprobation (AdM). Les membres de la religion du personnage fuient la cible marquée.

Restauration (M). Rend niveaux et points de caractéristique perdus.

Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Somnambulisme (M) (APG). La créature se déplace en dormant.

Ténèbres maudites. Blesse les créatures Bonnes (1d8 pts de dégâts/2 niveaux) et les rend malades.

Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.

Trouver la proie (UC). Le personnage sent si une créature donnée se trouve dans un rayon de 30 km.

Sorts d'inquisiteur de niveau 5

Action interdite supérieure (AdM). Comme action interdite mais 1 créature/niveau.

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.

Arme destructrice. Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.

Bannissement. Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.

Blessure légère de groupe. Inflige 1d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.

Bouclier involontaire (M) (APG). La cible partage les blessures reçues par le lanceur de sorts.

Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).

Communion (M). Le dieu du PJ répond par oui ou non à une question/niveau.

Coup retentissant (APG). Attaque de corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.

Fustiger de groupe (APG). Comme *fustiger* mais sur plusieurs créatures.

Immunité contre les sorts (partagé) (UC). Comme immunité contre les sorts mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Injonction suprême. Comme injonction, mais affecte un sujet/niveau.

Lien télépathique. Permet de communiquer mentalement.

Litanie de tonnerre (UC). Une cible est sourde jusqu'à ce qu'on la débarrasse de cette condition et elle est confuse pour 1 round.

Litanie de vengeance (UC). Les alliés qui attaquent la cible de ce sort gagnent un bonus de +5 aux jets de dégâts pendant 1 round.

Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.

Peau de pierre (partagé) (UC) (M). Comme peau de pierre mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.

Poursuite divine (AdM). Gagne un des types de déplacement de la proie.

Quête. Comme mission, mais affecte n'importe quelle créature.

Rejet de la Loi. Bonus de +4 contre les attaques.

Rejet du Bien. Bonus de +4 contre les attaques.

Rejet du Chaos. Bonus de +4 contre les attaques.

Rejet du Mal. Bonus de +4 contre les attaques.

Rendre un jugement supérieur (AdM). Un allié bénéficie de tous les jugements.

Requiem pour les fantômes de groupe (APG). Comme *requiem pour les fantômes* mais sur plusieurs créatures.

Sanctification maléfique (M). Rend un site maudit.

Sanctification (M). Rend un site sacré.

Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.

Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.

Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

Sorts d'inquisiteur de niveau 6

Annihilation de mort-vivant (M). Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).

Balle dédiée supérieure (UC). Comme balle dédiée mais inflige 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts.

Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

Blasphème. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non-Mauvaises.

Blessure modérée de groupe. Inflige 2d8 points de dégâts +1/niveau à une créature/niveau.

Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau.

Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.

Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non-Loyales.

Dissipation suprême. Comme dissipation de la magie, mais affecte plusieurs cibles.

Festin des héros. Nourriture pour une créature/niveau ; confère des bonus au combat.

Glyphe de garde suprême. Comme glyphe de garde, mais avec un sort du 6e niveau ou des dégâts de 10d8 max.

Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Interdiction (M). Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.

Litanie de folie (UC). Une cible est confuse pour au moins 1 round.

Mise à mal. Inflige 10 points de dégâts/niveau.

Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, d'un individu ou d'un objet.

Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

Parole du Chaos. Tue, cause la confusion, étourdit ou assourdit les cibles non-Chaotiques.

Parole sacrée. Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non-Bonnes.

Présence écrasante (AdM). Les créatures s'inclinent devant le personnage comme devant un dieu.

Purification (APG). Soigne 4d8 points de dégâts +1/niveau (max +25) et dissipe plusieurs afflictions.

Purulence de groupe (APG). Comme *purulence* mais affecte plusieurs cibles.

Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv +1/niveau à une créature/niveau.

Les archétypes d'inquisiteur

Brise-sortilège

Le monde regorge de dangereuses magies et nombreux sont ceux qui fuient devant leur puissance. Au contraire, le brise-sortilège apprend à reconnaître et à résister à certains types de magie et se fraye un chemin à travers leurs effets pour atteindre leurs ennemis.

Forté volonté (Ext). Au niveau 1, le brise-sortilège est capable de résister aux effets magiques qui visent à le contrôler, le contraindre ou le persuader. Quand il fait un jet de sauvegarde contre un effet mental, il lance deux dés et choisit le meilleur. Ce pouvoir remplace connaissance des monstres.

Défense contre la magie (Ext). Au niveau 3, le brise-sortilège choisit une école de magicien. Il gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de magie profane de cette école. Tous les quatre niveaux après le 3, il choisit une nouvelle école et obtient le même bonus contre les sorts profanes qui lui appartiennent (avec un maximum de cinq écoles de magie au niveau 19). De plus, chaque fois que le brise-sortilège choisit une nouvelle école, les bonus des écoles précédentes augmentent de 1. Ce pouvoir remplace tous les bonus de travail en équipe.

Empêcher l'incantation (Sur). Au niveau 3, quand un ennemi tente de lancer un sort profane dans la zone que contrôle le brise-sortilège, le DD d'incantation sur la défensive augmente de 2. Cet effet se cumule avec ceux du don Perturbateur. De plus, le brise-sortilège sait exactement où frapper ses ennemis pour les empêcher de lancer un sort de loin. À chaque fois qu'il touche à distance un lanceur de sorts profanes ou une créature qui utilise des pouvoirs magiques, le DD du test de Concentration de la cible augmente de 2 pour 1 round. Ce pouvoir remplace tactique solitaire.

Imperméable (Ext). Au niveau 20, le brise-sortilège est immunisé contre les effets d'une école de magie profane. Il s'agit forcément de la première qu'il a choisie pour le pouvoir défense contre la magie (voir plus haut). Les sorts de cette école ne l'affectent absolument plus, qu'ils soient bénéfiques ou néfastes. Si le sort a un effet de zone il fonctionne normalement, sauf sur le brise-sortilège qui ne subit aucun effet. Une fois par jour et par une action rapide, le brise-sortilège peut offrir cette imperméabilité à tous les alliés situés dans un rayon de 18 mètres (12 c) pendant 1 minute. Ce pouvoir remplace jugement véritable.

Chasseur de sorcières

Quand les inquisiteurs appliquent la justice au nom de leur religion, ils pourchassent parfois les ensorceleurs, les sorcières, les magiciens et autres adeptes de la magie profane, mais avant tout les sorcières, car beaucoup de religions regardent leur dévotion à un protecteur d'un oeil suspicieux.

Connaisseur en sorts (Ext). Au niveau 1, le chasseur de sorcières ajoute son modificateur de Sagesse à ses tests d'Art de la magie (en plus de son modificateur d'Intelligence) quand il essaye d'identifier un sort au moment où une personne le lance, de déterminer les propriétés magiques d'un objet avec *détection de la magie* ou de déchiffrer un parchemin. Ce pouvoir remplace connaissance des monstres.

Défense savante. Au niveau 2, le chasseur de sorcières qui identifie un sort à l'aide d'Art de la magie gagne un bonus contre ses effets : soit un bonus de +1 aux jets de sauvegarde, soit un bonus d'esquive de +1 à la CA contre ce sort. Ce bonus augmente tous les quatre niveaux (pour un maximum de +5 au niveau 18). Au

niveau 20, le chasseur peut, une fois par jour et par une action rapide, octroyer ce bonus à tous les alliés situés dans les 18 mètres (12 c) pendant 1 minute. Les alliés bénéficient du bonus quand le chasseur de sorcières identifie un sort et, si certains possèdent des rangs en Art de la magie, ils peuvent, par une action rapide, l'aider à faire son prochain test tant qu'ils sont sous l'effet de la défense savante. Ce pouvoir remplace détection de l'alignement, détection du mensonge et véritable jugement.

Odeur de sort. Au niveau 6, le chasseur de sorcières apprend à identifier les différentes empreintes magiques et peut remonter la piste d'un sort lancé ou d'un effet de sort jusqu'à sa source. Une fois par jour, quand il entre en contact avec un effet de sort ou un objet magique ou qu'il est exposé à ses effets, il peut passer une action complexe à examiner l'effet ou l'objet. Il bénéficie ensuite des effets d'un sort de *localisation de créature*. Il peut utiliser ce pouvoir même si le sort a un effet instantané mais doit commencer à l'étudier dans le round qui suit cet effet. Le chasseur ne localise pas une créature connue mais l'être à l'origine de l'effet du sort ou le créateur de l'objet magique. Ce pouvoir ne lui permet pas d'obtenir d'autres informations sur le lanceur de sorts. Il remplace pistage.

Jugement du fléau des sorcières (Ext). Au niveau 14, le chasseur de sorcières obtient le jugement suivant. Ce pouvoir remplace exploiter les faiblesses.

Fléau des sorcières. Une créature qui lance un sort profane à moins de 9 mètres (6 c) du chasseur de sorcières reçoit un malus de -2 à la CA contre les attaques du chasseur et un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre ses sorts tant que le jugement est actif.

Exorciste

Alors que les inquisiteurs en apprennent toujours davantage sur les menaces de possession et les machinations des plans, certains ont pour tâche de chasser de notre monde les esprits possesseurs et les extérieurs complices dès qu'ils le peuvent. Ils finissent par découvrir les secrets de l'exorcisme, de l'exil et de l'anathème.

Verdict de l'exorcisme (Sur). Au niveau 8, l'inquisiteur qui utilise un jugement peut déchaîner un verdict d'exorcisme sur une créature. Le jugement se termine alors mais la créature est étourdie pendant un 1 round (Volonté pour annuler).

Si celle-ci est possédée, l'entité responsable doit réussir un jet de sauvegarde (DD 10 + 1/2 niveau d'inquisiteur + bonus de Sagesse). Si elle échoue, elle est exorcisée et ne pourra jamais revenir dans le même corps.

Ce pouvoir remplace second jugement.

Verdict d'exil (Sur). Au niveau 16, l'inquisiteur qui utilise un jugement peut déchaîner un verdict d'exil sur une créature. Le jugement se termine alors mais la créature est étourdie pendant 1 round (Volonté pour annuler DD 10 + 1/2 niveau d'inquisiteur + bonus de Sagesse).

Si la créature est possédée ou s'il s'agit d'un extérieur, l'entité concernée est affectée par un renvoi (Volonté pour annuler). Ce pouvoir remplace troisième jugement.

Esprit fermé (Sur). L'exorciste peut fermer son esprit pour priver ses ennemis de la moindre emprise sur lui. Au niveau 17, il est immunisé contre les effets de coercition et les tentatives de possession (y compris *possession*).

Ce pouvoir remplace tueur.

Verdict d'anathème (Sur). Au niveau 20, l'inquisiteur qui utilise un jugement peut déclencher un verdict d'anathème sur ses ennemis. Le jugement se termine alors, mais tous les ennemis situés dans un rayon de 3 mètres (2 c) sont affectés par un verdict d'exorcisme.

Ce pouvoir remplace véritable jugement.

Hérétique

Même si tous les inquisiteurs pourchassent les ennemis de leur religion, il arrive que, suite à une manoeuvre politique de ses adversaires ou à une ténacité inflexible qui finit par briser les préceptes basiques de sa foi, l'un d'eux devienne un hérétique. Il est toujours aussi dévoué à sa cause, mais utilise la ruse et le mensonge pour se cacher et dissimuler ses activités alors qu'il continue de traquer ses ennemis.

Jugement (Sur). L'hérétique obtient les jugements suivants, en plus de ceux des autres inquisiteurs.

Fuite (Sur). À chaque fois que l'inquisiteur qui utilise ce jugement frappe un adversaire au corps à corps ou à distance, il peut utiliser une action de mouvement pour tenter de créer une diversion et se cacher (avec la compétence Discretion).

Art de la fuite (Ext). Au niveau 1, l'hérétique peut utiliser tous les tours qu'il connaît pour échapper à ses poursuivants. Il ajoute son modificateur de Sagesse à ses tests de Bluff et de Discretion en plus de ses modificateurs de caractéristique habituels.

Ce pouvoir remplace connaissance des monstres.

Cacher ses traces (Ext). Au niveau 1, l'hérétique devient expert dans l'art de dissimuler ses traces. Les créatures qui le traquent subissent un malus de -5 aux jets destinés à le trouver ou à le suivre.

Les anciens inquisiteurs.

Un inquisiteur déchu peut, avec la permission de son MJ, adopter l'archétype d'hérétique et remplacer ses pouvoirs de classe par ceux de l'archétype. Si le personnage s'amende ou rejoint une autre religion, il perd ses pouvoirs d'hérétique et récupère ses anciens pouvoirs de classe.

Iconoclaste

Certains objets magiques sont intrinsèquement hérétiques et permettent aux infidèles de répandre le mal. Les iconoclastes recherchent et éliminent ces fausses idoles pour nettoyer le monde de leur souillure.

Halte aux effets (Ext). Au niveau 1, l'iconoclaste gagne un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les effets d'un objet magique. Ce pouvoir remplace connaissance des monstres.

Détection de la magie (Mag). Au niveau 2, l'iconoclaste peut lancer *détection de la magie* à volonté. Ce pouvoir remplace détection de l'alignement.

Attaque dissipatrice (Mag). Au niveau 5 et une fois par jour, l'iconoclaste peut, par une action simple, faire une attaque de contact ou à distance contre un adversaire. S'il touche, la cible est victime d'une dissipation de la magie qui fonctionne avec l'option dissipation ciblée. Si son attaque ne touche pas, le pouvoir est perdu. L'inquisiteur utilise son niveau de classe comme niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir remplace détection du mensonge.

Critique d'annulation (Mag). Au niveau 14, quand un iconoclaste confirme un coup critique, sa victime doit réussir un jet de Vigueur

(DD 10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts + modificateur de Sagesse de l'iconoclaste) pour chaque objet magique (autres que les artefacts) qu'il porte ou qu'il transporte. En cas d'échec, la cible du critique ne peut pas utiliser ni bénéficier de tous ses objets magiques mineurs pendant 1d4 rounds. Ce pouvoir fonctionne avec les dons de critique. Il remplace exploiter les faiblesses.

Destruction d'artefact (Mag). Au niveau 20, l'iconoclaste est capable de détruire un artefact mineur. Il doit le garder en sa possession pendant une semaine au minimum et, pendant tout ce temps, il doit rester en contemplation, à étudier sa nature, sans interruption. Il fait ensuite un test d'Art de la magie DD 30 pour défaire le tissu de l'objet. S'il réussit, l'artefact est détruit. S'il échoue, il ne peut plus utiliser ce pouvoir pour détruire l'objet mais un autre iconoclaste peut essayer. Ce pouvoir remplace véritable jugement.

Infiltrateur

L'inquisiteur use de ruse et de mensonges pour se mêler aux ennemis de sa foi au lieu de les affronter bille en tête.

Détection faussée (Mag). Au niveau 1, chaque jour, quand l'inquisiteur prépare ses sorts, il peut choisir un alignement. Il répond à la détection comme s'il appartenait à celui-ci, comme avec une *détection faussée* lancée sur une créature de l'alignement choisi (ceci ne change pas les résultats des divinations qui ne concernent pas son alignement).

Ce pouvoir remplace regard sévère.

Art du mensonge (Ext). Au niveau 1, l'infiltrateur se consacre aux subterfuges et aux mensonges. Il ajoute son bonus de Sagesse aux tests de Bluff et de Diplomatie en plus de ses modificateurs de caractéristique habituels.

Ce pouvoir remplace connaissance des monstres.

Connaissances interdites (Ext). Tandis que les autres inquisiteurs apprennent à traquer les infidèles, l'infiltrateur apprend comment lancer les mêmes sorts qu'eux. Il peut lancer des sorts d'un alignement opposé au sien et à celui de sa divinité (il ignore les restrictions liées au pouvoir des sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal).

Ce pouvoir remplace pistage.

Mensonges nécessaires (Sur). L'infiltrateur ajoute son niveau de classe aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs qui détectent les mensonges, révèlent la vérité ou obligent à la révéler comme *détection du mensonge* et *zone de vérité*.

Ce pouvoir remplace détection des mensonges.

Mangeur de pêchés

Dans certaines religions, il existe une secte qui pense qu'il ne suffit pas de traquer les ennemis de l'Église, il faut aussi dévorer leurs pêchés. Pour les versions les plus inoffensives de cette pratique, il suffit de dévorer un pêché pour priver le dieu ennemi de l'âme adverse et débarrasser le monde de sa souillure. Les fidèles des religions maléfiqes pensent qu'en consommant les pêchés des personnes bienveillantes ils corrompent leur âme et l'empêchent d'atteindre les plans célestes, mais qu'ils souillent aussi les âmes de tous ceux qui assistent au festin ou regardent le cadavre de la victime. L'absorption d'un pêché renforce le mangeur, du moins pendant un moment.

Manger un pêché (Mag). Au niveau 1, par une action libre, l'inquisiteur peut manger les pêchés d'un ennemi qu'il vient de tuer s'il passe 1 minute à côté de son cadavre. Ceci provoque des

attaques d'opportunité. L'inquisiteur peut accélérer ce rituel et l'accomplir par une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité, mais il ne bénéficie alors que de la moitié des avantages normaux (voir plus loin).

Quand l'inquisiteur mange les péchés d'un ennemi, il guérit de 1d8 points de vie + niveau d'inquisiteur (+5 au maximum). Cet ennemi doit avoir été tué de la main de l'inquisiteur dans l'heure qui précède et devait avoir au moins moitié autant de DV que lui. L'inquisiteur peut utiliser ce pouvoir une fois par ennemi tué. Ce pouvoir n'a aucun effet sur les créatures dépourvues d'intelligence ou celles qui possèdent une valeur d'Intelligence de 2 ou moins.

Au niveau 5, la guérison passe à 2d8 + niveau d'inquisiteur (+10 au maximum), au niveau 9 à 3d8 + niveau (+15 au maximum) et au niveau 13 à 4d8 + niveau (+20 au maximum).

Dans certaines religions, ce « festin » est un acte purement symbolique mais dans d'autres, l'inquisiteur doit absorber une petite quantité d'eau et de nourriture lors du rituel.

Dans quelques pratiques extrémistes, l'inquisiteur mange une partie du cadavre de son ennemi.

Au niveau 8, quand l'inquisiteur mange les péchés d'une créature qui devrait se relever sous forme de mort-vivant (comme une personne tuée par une ombre, un spectre ou un vampire), il peut décider de recevoir un niveau négatif temporaire pour absorber la souillure du cadavre et l'empêcher de se relever. Il se débarrasse ensuite du niveau négatif à l'aide de la magie adéquate ou attend 24 heures qu'il se dissipe automatiquement. Ce niveau ne devient jamais permanent. Si le MJ le souhaite, ce pouvoir peut empêcher un fantôme de se servir de sa reconstitution.

Ce pouvoir remplace un domaine d'inquisiteur.

Communication avec les morts (Mag). Au niveau 6, quand l'inquisiteur dévore les péchés d'un ennemi, il peut, dans les 10 minutes qui suivent, poser des questions à son âme, comme s'il utilisait *communication avec les morts* avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau d'inquisiteur.

Il n'a pas besoin de disposer du cadavre ennemi (il peut manger les péchés, s'éloigner et utiliser ensuite *communication avec les morts*). L'âme a droit à un jet de sauvegarde, comme le cadavre. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de travail en équipe du niveau 6.

Poids du péché (Mag). Au niveau 14, le mangeur de péchés peut utiliser une action complexe pour transférer une affliction, une condition ou un effet de sort néfaste d'une créature sur lui (ce qui comprend les malédictions, les possessions et les effets permanents comme la pétrification ou toute condition que l'on peut dissiper ou inverser à l'aide d'une annulation d'enchantement). C'est au mangeur de péchés de choisir quel effet transférer. Il est ensuite affecté comme s'il était la cible originelle de l'effet. Il se poursuit jusqu'au terme de sa durée (le cas échéant) et n'affecte plus la cible originelle. L'inquisiteur peut, par exemple, transférer une maladie mortelle sur lui ou se pétrifier pour libérer un camarade. Le mangeur de péchés peut utiliser ce pouvoir aussi souvent qu'il le souhaite, même à plusieurs reprises sur une même créature.

Ce pouvoir remplace exploiter les faiblesses.

Prêcheur

Certains inquisiteurs parcourent le monde pour répandre la bonne parole de leur religion. Ils entrent souvent en conflit avec les gens hostiles à leurs enseignements ou à leur besoin d'aider ceux qui ne peuvent pas s'aider eux-mêmes. Les chefs des religions maléfi-

ques envoient leurs prêcheurs dans de nouveaux territoires pour convertir de nouveaux fidèles et se faire des alliés pleins d'espoir. Les prêcheurs sont souvent à l'origine de soulèvements contre les puissances hostiles à leur religion ou défendent les honnêtes croyants contre les déprédations des infidèles.

Détermination (Ext). Au niveau 3, le prêcheur parle peu une fois sur le champ de bataille, mais chacun de ses mots traduit son pouvoir et son autorité. Une fois par jour, l'inquisiteur peut utiliser ce pouvoir pour créer l'un des effets suivants. Chacun nécessite une action libre.

Agression. Le prêcheur peut refaire un jet d'attaque avant d'en connaître le résultat. Il doit accepter le second jet, même s'il est pire que le premier.

Avertissement. Quand un allié du prêcheur qui se trouve dans sa ligne de mire devrait se faire toucher par une attaque au corps à corps ou à distance, l'inquisiteur peut lui crier un avertissement. L'assaillant doit refaire son jet d'attaque et utiliser le résultat du second jet. Pour que ce pouvoir fonctionne, l'allié doit entendre le prêcheur et il ne doit pas être sans défense.

Défense. Quand l'inquisiteur devrait se faire toucher par une attaque au corps à corps ou à distance, il peut, par une action immédiate, ajouter un bonus d'intuition de +4 à sa CA contre cette attaque. Si cette augmentation fait passer sa CA au-dessus du résultat du jet d'attaque, cette dernière le rate.

À chaque fois que le prêcheur a l'occasion de choisir un don supplémentaire de travail en équipe (aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18) il peut choisir de gagner une utilisation supplémentaire quotidienne de ce pouvoir à la place. Ce pouvoir remplace tactique solitaire.