

Les gardiens petites-gens(auteur : Peter Dosik ; traduction : Luc Masset ; *Dragon* n°3)

Pour ceux qui trouvent étrange que les petites-gens aient pu survivre dans un monde sans pitié, voici une nouvelle classe de personnages réservée aux semis hommes.

Les gardiens petites-gens guident les guerriers de leur race dans les périodes troublées et maintiennent l'ordre en temps de paix. Seul une petite-personne exceptionnelle peut embrasser cette carrière. Une communauté possède généralement un gardien pour vingt cinq âmes. Les villages situés dans des régions dangereuses en ont parfois plus ; mais on n'en trouve jamais plus de dix au même endroit. Le dieu de tous les gardiens est Arvoreen le défenseur (voir plus loin). Son clergé joue un grand rôle dans l'entraînement des gardiens, lesquels apprennent à manifester un grand respect au dieu ainsi qu'à ses clercs.

Leurs pouvoirs

Un gardien peut se guérir en faisant appel à son pouvoir religieux. Il doit pour cela se trouver dans un état de repos total, similaire à une transe cataleptique.

Avec l'expérience, les gardiens deviennent capables de sentir la présence du mal dans un environnement qui leur est familier, puis de lancer des sorts cléricaux ou druidiques.

Leur code d'honneur

Les gardiens petites-gens ont un certain nombre de règles à respecter.

Ceux qui défendent une communauté ne peuvent accumuler de richesses dépassant les besoins d'une vie simple. D'éventuels excédents de butin seraient immédiatement rétrocédés au bénéfice de la communauté et du clergé.

Les gardiens petites-gens doivent suivre un code de conduite comparable à celui des paladins, mais cependant plus simple et moins restrictif. Si l'application littérale de la règle mettait le gardien en danger, il serait autorisé à la transgresser (mais pourrait être contraint de faire pénitence ensuite) :

- Un gardien ne doit pas fuir devant l'ennemi avant que tous ceux qui se trouvent sous sa protection aient pu le faire.
- Tout comme leur dieu Arvoreen, les gardiens n'attaquent jamais les premiers. Cependant s'il s'agit d'envahisseurs, on peut considérer que ceux-ci ont déclenché les hostilités. Ceci est fortement sujet à interprétation.
- Un gardien doit défendre l'honneur de sa race et de son dieu.
- Un gardien doit respecter les clercs et les druides de tous les dieux des petites-gens, et leur obéir.

Si un gardien se tourne vers le Mal, il perd immédiatement tous ses pouvoirs spéciaux et devient un simple guerrier. En cas de changement d'alignement involontaire, la petite-personne est autorisée à entreprendre une quête et à faire pénitence afin de retrouver son statut.

Leur vie

Le travail du gardien, défendre ses compatriotes, ne lui laisse pas beaucoup de temps pour s'occuper d'autre chose. En conséquence, les gardiens petites-gens vivent des taxes qu'ils collectent auprès de leur communauté. Au sein des plus réduites, il leur suffit de demander ce dont ils ont besoin aux autres petites-gens, lesquels se doivent de satisfaire leurs demandes. En retour, le gardien patrouille dans la région, mettant en fuite ou tuant les indésirables et les monstres. Il est aussi responsable de l'organisation de la défense du village lorsque des envahisseurs arrivent jusque là.

Leur formation

Toute petite-personne qui s'en sent capable peut demander à devenir gardien. L'entraînement dure souvent plusieurs années, à la fin desquelles les clercs d'Arvoreen font passer un test au candidat, pour savoir s'il est digne du dieu et de la tâche qui va lui être confiée. D'ordinaire plusieurs candidats entament ensemble l'entraînement ; la plupart, cependant, ne sont pas assez motivés ni compétents pour achever leur formation. Parfois, deux ou trois petites-gens sont acceptés en même temps ; en ce cas il

peut y avoir plus de gardiens que la communauté ne peut en accueillir, certains doivent alors partir. Si aucun des plus vieux ne se retire, c'est l'un des jeunes qui retourne à la vie normale, à moins qu'il ne quitte la communauté pour devenir un gardien errant. Par goût de l'aventure, la plupart des jeunes gardiens choisissent la deuxième solution. Quoiqu'il en soit, ils devront continuer à respecter le code de leur classe et à protéger les innocents.

Si le MD accepte un PJ gardien, ce dernier sera obligatoirement un errant.

GARDIENS PETITES-GENS – TABLEAU I – POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Points d'expérience	Niveau d'expérience	Nombre de d8 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0– 2000	1	1	Patrouilleur
2001– 4000	2	2	Gardien subalterne
4001– 9000	3	3	Sénéchal
9001– 18000	4	4	Gardien supérieur
18001– 40000	5	5	Guetteur
40001– 70000	6	6	Maître gardien
70001– 140000	7	7	Protecteur
140001– 250000	8	8	Défenseur
250001 et plus	9	9	Champion



LISTE DES SORTS DES GARDIENS PETITES-GENS

Niveau 1

Amitié animale (D1)
Bénédictio (C1)
Injonction (C1)
Détection du mal (C1)
Détection de la magie (C1)
Enchevêtrement (D1)
Taille humaine (N)
Apaisement (C1)
Langage animal (D1)
Cri d'alarme (N)

Niveau 2

Aide (D2)
Peau d'écorce (D2)
Soins mineurs (C1)
Détection des pièges (C2)
Paralyse (C2)
Messager (C2)
Retardement du poison (C2)
Épée étincelante (N)
Croc-en-jambe (D2)
Distorsion du bois (D2)

Niveau 3

Épée flamboyante (N)
Détection des mensonges (C4)
Dissipation de la magie (C3)
Feindre la mort (C4)
Taille de géant (N)
Localisation d'un objet (C3)
Neutralisation du poison (C4)
Prière (C3)
Pyrotechnie (D3)
Piège sylvestre (D3)

(D : sort de druide ; C : sort de clerc ; N : nouveau sort ; les sorts en italique sont décrits dans les *Arcanes exhumées*)

SORTS UTILISABLES PAR NIVEAU – GARDIENS PETITES-GENS

Niveau des gardiens petites-gens	Niveau de sort des gardiens petites-gens		
	1	2	3
5	1	–	–
6	2	1	–
7	2	1	1
8	3	2	1
9	3	2	2

Technique

Les gardiens petites-gens forment une sous-classe de guerriers dotée d'aptitudes spéciales et de pouvoirs de clerc.

Caractéristiques

Un gardien doit avoir un score d'au moins 14 en Force, Dextérité, Constitution et Charisme ; d'au moins 11 en Intelligence et Sagesse. La classe n'offre pas de bonus aux points d'expérience en cas de caractéristique exceptionnelle.

Les jets de protection, la table de combat et celle de progression en expérience sont ceux des guerriers. On utilise des dés à 8 faces pour les points de vie. Tous les types d'armures, armes ou boucliers sont autorisés, comme l'huile, mais le poison est proscrit. Notez qu'au 1^{er} niveau, le choix des armes est limité (voir ci-dessous) et que la taille de certaines peut présenter quelques inconvénients (les armes d'hast ou l'épée à deux mains, par exemple).

Alignement

Un gardien sédentaire ne peut être que loyal bon, loyal neutre ou neutre bon. Un gardien errant peut être chaotique bon ou même chaotique neutre, mais c'est extrêmement rare.

Nombre d'attaques

Un gardien attaque une fois par round jusqu'au 6^e niveau et 3 fois tous les deux rounds du 7^e au 9^e niveau.

Compétences

Les gardiens acquièrent leurs compétences d'armes au même rythme que les guerriers. Dès le 1^{er} niveau, ils doivent connaître l'usage de l'arc court, de l'épée courte et de la fronde.

Aptitudes spéciales

Un gardien du 1^{er} niveau bénéficie d'un +1 au toucher et aux dégâts s'il utilise une épée courte ; +2 à partir du 6^e niveau.

Les gardiens sont capables de pister comme les rôdeurs, mais avec un score d'aptitude diminué de 20 %.

Un gardien qui utilise son pouvoir de guérison regagne 1 point de vie par niveau en se concentrant pendant cinq rounds. Il ne peut user de ce pouvoir que trois fois dans une journée.

Au 3^e niveau, un gardien acquiert une sorte de sixième sens en se concentrant et en réussissant un jet de sauvegarde contre les poisons, il peut sentir la présence du mal dans un environnement familier. La portée de ce pouvoir est de 120 mètres.

À partir du 5^e niveau, un gardien peut lancer des sorts de clerc et de druide (cf. la table des sorts utilisables par niveau et la liste des sorts).

Arvoreen « le défenseur »

(Le dieu des gardiens, d'après les *Arcanes exhumées*, p. 119)

Dieu mineur

CLASSE D'ARMURE : -1

DÉPLACEMENT : 12"

POINTS DE VIE : 298

Nbre D'ATTAKES : 3/2

DÉGÂTS/ATTAQUE : 2-20 (+8)

ATTAKES SPÉCIALES : *Invisibilité ; invocation de guerriers petites-gens*

DÉFENSES SPÉCIALES : *Touché uniquement par des armes +2 ou mieux*

RÉSISTANCE A LA MAGE : 65%

TAILLE : M (1,35 m de haut)

ALIGNEMENT : Loyal Bon

ALIGNEMENT DES FIDÈLES : Tous

guerriers petites-gens bons ou neutres

SYMBOLE : *Épée courte et bouclier*

PLAN : *Septième Ciel*

CLERC/DRUIDE : 8^e niveau de clerc

GUERRIER : 12^e niveau de ranger

MAGICIEN/ILLUSIONNISTE : Sans

VOLEUR/ASSASSIN : 10^e niveau de voleur

MOINE/BARDE : 8^e niveau de moine

CAPACITÉS PSI : Sans

F 20 (+3, +8) ; I 21 ; S 23 ; D 24 ; C 23 ;

Ch 21 ; B 21



Les petites-gens n'ont pas de dieu de la guerre à proprement parler. La divinité qui s'en rapproche le plus est Arvoreen le défenseur, patron des gardiens et des guerriers petites-gens. Bien qu'assez puissant, Arvoreen n'est pas un dieu particulièrement agressif. Mais, si on l'attaque, il n'évite pas le combat et le mène à son terme. Il poursuit ses ennemis afin de les dissuader d'accomplir d'autres méfaits. Arvoreen n'attaque jamais le premier. En revanche, le premier coup qui l'atteint ne lui inflige que demi-dégâts. De même, la première attaque magique qui lui est destinée est automatiquement réfléchie vers son lanceur. Arvoreen peut devenir invisible à volonté et le rester pendant les 4 à 16 premiers rounds d'un combat l'opposant à une créature non-divine. Il utilise une épée +4 qui peut se transformer en n'importe quel type d'arme de mêlée.

Fidèles : La plupart sont des guerriers, des gardiens ou des guerriers-voleurs, ces derniers utilisent plus volontiers leurs talents de combattant que ceux de voleur. Bien qu'Arvoreen ne considère pas le vol comme déshonorant, il décourage l'usage des talents de voleur, sauf employés contre un ennemi pour égaliser les chances d'un futur combat (par exemple : dérober les armes d'un adversaire, s'introduire dans un campement ennemi pour libérer des prisonniers). Arvoreen interdit absolument le vol perpétré sur d'autres petites-gens ou sur des amis.

Une fois par jour, Arvoreen peut invoquer 10 à 40 guerriers petites-gens (4^e niveau) dont 1 sur 10 est un gardien, ils sont armés d'épées courtes et d'arcs courts, ont une CA de 4 et 25 points de vie chacun. Ils exécutent ses ordres d'instinct, sans qu'il ait besoin de les formuler.

LES NOUVEAUX SORTS DES GARDIENS PETITES-GENS**SORTS DE NIVEAU 1****TAILLE HUMAINE** (Altération)

Niveau : 1 Composantes : V, S
 Portée : *Toucher* Temps d'incantation : 2 segments
 Durée : 5 round/niveau Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : Une petite-personne

Explication/Description : ce sort permet à une petite-personne d'acquérir une taille humaine. Tout ce qu'elle porte grandit également. Ainsi, une épée courte devient une épée longue. Le processus ajoute deux points de force à la petite-personne. Si le gardien lance le sort sur lui même, il peut reprendre sa taille normale quand il le désire. Sur une autre petite-personne, le sort dure jusqu'à son expiration naturelle.

CRI D'ALARME (Altération)

Niveau : 1 Composantes : V, S
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : *Instantanée* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : 800 m de rayon

Explication/Description : un mot unique peut être prononcé de telle façon qu'on l'entende très loin. Le son étant magique, il a exactement la même force près de celui qui crie et 800 mètres plus loin. Le lanceur de sort doit décider du mot à crier lorsqu'il prie pour obtenir le sort, pas quand il le lance.

SORTS DE NIVEAU 2**ÉPÉE ÉTINCELANTE** (Évocation)

Niveau : 2 Composantes : V, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : L'épée du lanceur de sorts

Explication/Description : lorsque ce sort est prononcé, l'épée prend la couleur d'Arvoreen l'argent étincelant. Le gardien a le choix entre deux effets. Le premier ne dure qu'un round et affecte une seule attaque : +2 pour toucher et +3 aux dégâts. Le second dure 5 rounds plus 1 round par niveau au-dessus du 6^e : +1 pour toucher et +1 aux dégâts. Lorsque le sort s'achève, on fait pour l'épée un jet de protection contre l'écrasement (métal dur). En cas d'échec, elle est détruite. Si le métal de l'arme comporte un poids d'argent équivalent à 10 po, le jet de protection se fait à +2. L'élément matériel du sort est une épée courte et une pincée de souffre qu'on saupoudre sur la lame.

SORTS DE NIVEAU 3**ÉPÉE FLAMBOYANTE** (Évocation)

Niveau : 3 Composantes : V, M
 Portée : 0 Temps d'incantation : 1 segment
 Durée : *Spéciale* Jet de protection : *Aucun*
 Zone d'effet : L'épée du lanceur de sorts

Explication/Description : ce sort est une version plus puissante du précédent. Premier effet : +3, +5. Deuxième effet : +1, +2 pendant 4 rounds plus 1 round par niveau au delà du 7^e. Rien d'autre ne change.

TAILLE DE GÉANT (Altération)

Niveau : 3 Composantes : V, S
 Portée : *Toucher* Temps d'incantation : 3 segments
 Durée : 9 rounds + 3 rounds/niveau Jet de protection : *Aucun*
 au-dessus du 7^e
 Zone d'effet : Une petite-personne

Explication/Description : ce sort est analogue au sort taille humaine, déjà décrit, mais la petite-personne prend la taille d'un géant des collines ; une épée courte devenant une épée bâtarde. La force de la petite-personne s'élève à 19. Les autres effets sont similaires.