



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE GARDIEN DE LA ROUTE



Image © Wizards of the Coast

LE GARDIEN DE LA ROUTE

**UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5,
PAR STAN!**

TRADUIT ET MIS EN PAGE PAR AEGIS

INTRODUCTION

La totalité de l'aide de jeu *Fharlanghn's Garden*, par le même auteur, est disponible sur le site de *Wizards of the Coast* à l'adresse suivante : <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/re/20030609x>

Les fidèles de Fharlanghn croient que toute route, rue ou chemin est un don précieux de leur divinité. Selon la légende, le Guide à l'Horizon protégerait tous ceux qui prennent la route, quelle qu'en soit la raison, et bénirait tous les voyageurs. De plus, ses disciples parcourent le monde et offrent leur aide et soutien à tous les voyageurs qu'ils rencontrent.

Toutefois, il existe un chemin que ces disciples n'encouragent pas : la quête de Finduvoyage, dont certains savent également qu'elle est le jardin secret de Fharlanghn, dissimulée au regard du monde depuis des siècles. En fait, un culte entier de disciples de Fharlanghn a même fait vœu d'empêcher quiconque d'atteindre un jour Finduvoyage. Ses membres se sont nommés les Gardiens de la Route.

GARDIEN DE LA ROUTE

Les gardiens de la route sont des dévots fanatiques de Fharlanghn. Ils ont abandonné ou vendu leur demeure et toutes leurs propriétés pour se dévouer corps et âme à la vénération de leur divinité, le dieu des routes. Ils suivent en permanence le Pèlerinage Éternel et passent leur vie à voyager sur les routes du monde entier et à aider les autres voyageurs. Mais les membres de cet ordre ont aussi une autre mission : protéger le secret de Finduvoyage.

Finduvoyage est un jardin idyllique, l'ultime voyage créé par Fharlanghn, un véritable paradis

sur Terre. Les gardiens de la route le considèrent comme l'endroit le plus sacré au monde, un havre que les gens du commun ne sont pas autorisés à fouler de leurs pieds mortels. L'ordre est entièrement dévoué à empêcher quiconque, à part les plus grands prêtres de Fharlanghn, de jamais découvrir l'emplacement de Finduvoyage. Pour ce faire, ils font avant tout appel aux illusions et autres tromperies, mais si ces méthodes ne suffisent pas, ils sont prêts à tuer pour préserver la sainteté de leur havre.

Dés de vie : d8.

Conditions

Pour devenir gardien de la route, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Compétences. Degré de maître de 8 en Connaissances (religion), degré de maîtrise de 8 en Survie.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins.

Divinité patronne. Fharlahghn

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige de gardien de la route.

Armes et armures. Le gardien de la route ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. A tous les niveaux de gardien de la route, excepté le premier, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts divins précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le gardien de la route possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins, le niveau ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

LE GARDIEN DE LA ROUTE

Niveau	Bonus					Sorts
	de base à l'attaque	Bonus de Réflexes	Bonus de Vigueur	Bonus de Volonté	Spécial	
1	+0	+0	+2	+2	<i>Orientation</i>	—
2	+1	+0	+3	+3	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
3	+2	+1	+3	+3	Fausse piste	+1 niveau de lanceur de sorts divins
4	+3	+1	+4	+4	—	+1 niveau de lanceur de sorts divins
5	+3	+1	+4	+4	Distorsion de la localisation	+1 niveau de lanceur de sorts divins

Compétences de classe (4 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag)

Orientation (Mag). Un gardien de la route peut lancer le sort *orientation* un nombre de fois par jour égal à son niveau de classe, comme un prêtre de niveau 11.

Fausse piste (Sur). Au niveau 3, le gardien de la route obtient le pouvoir surnaturel de rendre difficile pour autrui de suivre une piste ou une direction spécifique. Trois fois par jour, il peut cibler une créature visible à moins de 30 mètres, laquelle doit effectuer un jet de Volonté (DD 15). Si le jet échoue, la cible et toute autre créature à moins de 9 mètres de celle-ci subissent un malus de -10 à tous leurs jets de Détection, Fouille et Survie dans le but de suivre une piste ou de traquer une créature. Au lieu de ne donner aucune information, un test raté offre désormais de fausses informations qui amènent la victime à suivre une fausse piste. Cet effet perdure pendant 1 heure.

Un jet de Connaissances (nature) (DD 20) permet à la cible ou quiconque est actuellement affecté de réaliser que ses sens sont en train d'être manipulés, mais cela n'annule pas les effets pour autant.

Distorsion de la localisation (Mag). Au niveau 5, un gardien de la route obtient le pouvoir de contrer les méthodes magiques de repérage d'un objet, d'une créature ou d'un lieu. Pour un nombre de fois par jour égal à son niveau de classe, un gardien de la route peut dissiper les effets de tout sort ou effet d'*orientation*, de *localisation de créature*, de *localisation d'objet* et de *localisation suprême* actifs à moins de 30 mètres de sa position actuelle. Les objets enchantés de manière permanente à l'aide de ces sorts voient leurs pouvoirs réprimés pour 1d4 heures. Les cibles affectées sont conscientes que ces effets ont été dissipés, mais elles ne savent a priori ni pourquoi ni comment.

Le seul objet immunisé à ce pouvoir est un jalon.



OBJETS MAGIQUES

De quoi tout héros a besoin pour accomplir une quête ? D'aucuns répondraient avec philosophie de la bravoure ou de la détermination. D'autres, plus pragmatiques, une épée ou toute autre arme. Mais les disciples de Fharlanghn, eux, vous diront sans hésiter que la réponse est une route.

Qu'il soit littéral ou spirituel, toute quête suit un chemin, et le seul moyen d'accomplir la tâche entreprise est de suivre sa route jusqu'au bout. Bien sûr, plus la quête sera d'importance plus la route sera dangereuse et plus nombreuses seront les sentiers de perdition qui éloignent celui qui les emprunte de son but réel. Naviguer habilement et avec sagesse le long de ces allées est la clef du succès.

En tant que dieu des routes, Fharlanghn pourrait aussi être vu comme le dieu des quêtes. Au fil du temps, ses disciples ont inventé deux objets magiques voués à aider chacun à trouver plus facilement sa voie sur la grande route de la vie.

JALON

Ce petit pendentif, porté autour du cou, est de la même forme (tétraédrique) que les marqueurs qu'on trouve aux croisées des chemins. Fait de granite, chacune de ses quatre faces est gravée de l'un des quatre points cardinaux. En se concentrant pendant 1 round, le porteur peut repérer la direction de n'importe quelle direction cardinale qu'il peut nommer (comme Nord et même Sud-Ouest ou Est-Nord-Est).

A volonté, le porteur du *jalon* peut trouver le chemin le plus direct vers tout lieu, comme s'il était sous l'effet d'un sort d'*orientation*. Pour déclencher ce pouvoir, le porteur doit passer 1 minute à se concentrer sur la destination voulue. Une fois que la pierre est focalisée, elle indique la distance actuelle entre le porteur et son objectif. Le nombre apparaît gravé sur la ou les faces appropriées du *jalon*. Par exemple, si la destination est à 2 km au Nord et 1 km à l'Est, un 2 apparaîtra sur la face Nord et un 1 sur la face Est.

Divination modérée ; NLS 12 ;
Création d'objets merveilleux,
orientation ; Prix 64 800 po

SCEPTRE DES LIEUX

Ce robuste sceptre de bois d'un mètre cinquante de haut ressemble à un bâton de marche (et peut parfaitement être utilisé comme tel) sur la longueur duquel le nom de divers cités, villages et sites historiques ont été gravés. Une fois par jour, le sceptre peut être activé pour conférer à son porteur les effets d'un sort de *retrait expéditif*, pour une durée de 8 heures. Si le porteur effectue toute autre action



qu'une action libre ou de mouvement, l'effet prend fin immédiatement. Lorsque l'effet s'achève, de quelque façon que ce soit, le porteur est fatigué.

De plus, si un personnage lance *téléportation* tout en tenant le *sceptre des lieues*, il peut considérer toutes les destinations gravées dessus comme des lieux qui lui sont « très familiers ». Un *sceptre des lieues* peut être gravé du nom de 10 localités. Lorsque le sceptre est créé, le concepteur peut y inscrire le nom de 10 lieux dont il est déjà très familier ; par la suite, le porteur peut remplacer n'importe laquelle de ces localités par une autre de son choix. Pour ce faire, le porteur doit se trouver actuellement dans le lieu qu'il souhaite ajouter et prendre 10 minutes pour graver à l'aide d'une dague ou autre lame le nom de l'endroit, au-dessus de la localité qu'il souhaite effacer. Le nom de l'ancien lieu est alors effacé par magie et remplacé le nouveau. Une fois ce processus achevé, le nom de la localité apparaît comme s'il avait été inscrit de la main du graveur à l'aide d'une fine plume et non pas gravé avec une lame.

Transmutation modérée ; NLS 10 ; Création de sceptres magiques, *retrait expéditif* ; Prix 21 000 po ; Poids 2 kg.



Utiliser le jalon et le sceptre des lieues ensemble

Le *jalon* et le *sceptre des lieues* sont des reliques remarquables qui ont été créées pour célébrer la gloire de la providence de Fharlanghn. Toutefois, elles ont également une autre fonction connue de seuls les plus fervents serviteurs du Guide à l'Horizon. Les informations suivantes sont généralement connues de tous les prêtres de Fharlanghn ayant au moins atteint le niveau 8. D'autres personnages peuvent les découvrir en réussissant un test de savoir bardique ou de Connaissances (religion) contre un DD 30, ou en utilisant un sort de *mythes et légendes*.

Si quelqu'un porte à la fois un *jalon* et un *sceptre des lieues*, le nom d'une nouvelle localité apparaît sur le sceptre. Un porteur qui ne cherche pas spécifiquement ce nouveau nom doit réussir un jet de Détection (DD 15) pour le remarquer. Le nom de l'endroit est « Finduvoyage »... A moins que le personnage remplisse l'une des conditions nommées plus tôt, ce nom n'a aucune signification pour lui et ne peut être trouvé sur aucune carte. Ceux qui savent racontent que Finduvoyage est le jardin secret de Fharlanghn, un havre sacré où les voyageurs peuvent trouver réconfort, repos et sécurité.

Le *jalon* ne relève la distance et la direction de Finduvoyage qu'à celui qui porte également un *sceptre des lieues*. Et bien que le sceptre ne puisse servir de focaliseur pour s'y téléporter (car c'est l'unique endroit insensible au pouvoir du sceptre), un porteur possédant aussi un *jalon* peut doubler les capacités de déplacement conférées par le sceptre lorsqu'il se rend à Finduvoyage.