



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LES GARDIENS DES MONDES

LES GARDIENS DES MONDES



UNE CLASSE DE PRESTIGE POUR D&D 3.5 PAR YSHORUS

Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants : Les Chapitres Sacrés, Codex Divin, Codex Martial, Codex Profane, Manuel des Plans

© Le Scriptorium, tous droits réservés

Introduction

Nombreuses sont les menaces qui pèsent sur les plans matériels ; d'aucunes trouvent leur origine au sein même de ces mondes (artefacts maléfiques, créatures néfastes issues de lieux oubliés, dictateurs mégalomanes, mages déments, etc.), d'autres proviennent d'au-delà des frontières planaires. Même si l'on note quelques cas d'extérieurs loyaux ou chaotiques cherchant à remodeler les plans matériels à l'image de leurs convictions, la plus grande d'entre elles reste sans conteste les fiélons, qu'il s'agisse des diables et de leurs machinations visant à leur assurer une domination totale sur l'ensemble du multivers ou des démons et de leurs aspirations à la destruction pure et simple de ce même multivers. Mettre un terme aux menaces en question, tel est l'objectif des gardiens des mondes ; de fait, les gardiens forment l'ultime rempart contre les agents des ténèbres et leurs desseins maléfiques au sein des plans matériels - ultime, dans tous les sens du terme.

Aperçu et Histoire

Les gardiens des mondes sont les membres d'un ordre secret dont le but, comme leur nom l'indique, est de protéger les plans matériels en se dressant contre tous ceux qui tentent de les conquérir, de les corrompre ou de les détruire - intentionnellement ou non. Leurs principaux adversaires sont donc les extérieurs maléfiques, mais ils se retrouvent également opposés à d'autres extérieurs, des élémentaires, de puissants humanoïdes ainsi que toute sortes de créatures malfaisantes ou simplement très dangereuses. Ils détruisent les fiélons et autres créatures maléfiques par essence sans la moindre hésitation (à moins de déceler en eux une chance de rédemption - fait rarissime, mais pas impossible) et réservent le même traitement (bien qu'emprunt, cette fois, de compassion) aux créatures non maléfiques par essence mais représentant une menace importante et incapables, de par leur conscience et/ou intelligence trop rudimentaire (voire inexistantes), de comprendre la portée de leurs actes et donc d'en changer (quand elles ne sont pas tout bonnement « programmées » pour agir de cette manière). En revanche, ils épargnent leurs autres adversaires (à moins qu'il ne s'avère impossible de les capturer vivants et que ceux-ci soient trop dangereux pour être laissés en liberté, ou qu'il soit impossible de les arrêter avant qu'ils ne provoquent une catastro-

phe), les présentant devant le Conseil des gardiens qui statue sur leur sort. Les mesures les plus usitées sont l'apposition d'une *marque de la justice* d'une part et l'emprisonnement d'autre part ; de plus, indépendamment des mesures prises par ailleurs, les gardiens des mondes s'emploient à ramener vers le Bien ceux de leurs adversaires qui ne sont pas au-delà de toute rédemption.

Les gardiens des mondes disposent de pouvoirs nombreux et variés leur permettant d'une part de se protéger et de se soigner eux-mêmes, ainsi que leurs amis et alliés, et d'autre part de repérer, localiser, surveiller, infiltrer et enfin affronter leurs adversaires, ce qui les rend très polyvalents et autonomes. Combattants efficaces aussi bien l'arme à la main que lançant des sorts, ils peuvent venir à bout de n'importe quel adversaire et même le moins puissant d'entre eux est capable, seul, de vaincre une armée, mais c'est en face d'extérieurs mauvais que leur entraînement les rend les plus redoutables.

Les gardiens des mondes sont relativement peu nombreux, ce qui est principalement dû aux exigences élevées de l'ordre vis-à-vis des aspirants gardiens. Par ailleurs, même le moins puissant des gardiens reste un adversaire formidable pour la plupart des créatures - pour la même raison.

L'ordre trouve son origine dans le monde connu sous le nom d'Yrwyal où, après avoir déjoué à plusieurs reprises les complots retors ourdis par les fiélons, quatre amis décidèrent de fonder une organisation dédiée à la protection des plans matériels ; les gardiens des mondes étaient nés. Tous les quatre travaillèrent de concert afin de mettre au point un entraînement approprié pour contrer les menaces pesant sur les plans matériels, accordant une attention toute particulière à la lutte contre les fiélons. Une fois cette tâche accomplie, ils s'employèrent à identifier les menaces potentielles et à les garder sous étroite surveillance, prêts à intervenir si le besoin venait à s'en faire sentir. Parallèlement à cela se développa une vaste campagne visant à repérer les êtres susceptibles de rejoindre l'ordre et d'aider les quatre fondateurs dans leur entreprise ; de fait, les gardiens ne tardèrent pas à découvrir des personnes prometteuses qui acceptèrent de se joindre à eux et l'ordre s'agrandit.

Dans le même temps, les gardiens mirent en place un réseau de contacts s'étendant sur tout Yrwyal : les sentinelles. Dès qu'ils furent assez nombreux pour se le permettre, les gardiens des mondes étendirent leur champ d'action aux plans matériels al-

ternatifs dont ils avaient connaissance, procédant de manière similaire à celle employée sur Yrwyal : identification des menaces potentielles, recherche d'aspirants gardiens et établissement d'un réseau de sentinelles. Au cours de cette expansion apparut la nécessité d'un quartier général accessible à tous, aussi les gardiens créèrent-ils à cette fin leur propre demi-plan. Une fois solidement implantés dans chaque plan matériel connu, ils se lancèrent dans une nouvelle campagne de découverte, celle-ci à l'échelle du multivers et très probablement sans fin ; rechercher tous les plans matériels existants afin de pouvoir les protéger également.

Aujourd'hui, l'ordre des gardiens des mondes compte parmi les plus puissantes organisations qui soient ; son influence s'étend très largement à travers tous les mondes connus -sans s'y arrêter- et tous ses membres, à l'exception des plus récents, sont des individus épiques (avec tout ce que cela implique). Rien ni personne ne peut échapper à la vigilance des sentinelles et des gardiens et toute menace contre l'un des plans matériels parviendra inévitablement à leurs oreilles, tôt ou tard (et plutôt tôt que tard). Les gardiens ont sauvé de nombreux mondes - souvent à plusieurs reprises, mettant un terme (de préférence définitif) à d'inimaginables menaces... et ce, sans que nul (hormis les sentinelles et eux-mêmes) n'en sache jamais rien. En effet, le secret absolu qui entoure l'ordre est sans nul doute l'une de ses plus puissantes armes ; comment -et surtout pourquoi- lutter contre quelque chose dont on ignore jusqu'à l'existence même ?

L'Organisation

L'ordre s'appuie sur le Conseil des gardiens -l'assemblée plénière des membres- pour prendre les décisions importantes ; le vote tranche les cas litigieux. Les gardiens des mondes peuvent compter sur un réseau comprenant notamment leur famille et leurs amis les plus proches, n'appartenant pas à l'ordre mais partageant son objectif et ses idées, les sentinelles ; constituant les yeux et les oreilles des gardiens, elles-mêmes occupent souvent une position importante / jouissent d'une certaine renommée (voire d'une renommée certaine) et possèdent un réseau de contact plus ou moins étendu (ce double-réseau explique l'influence tentaculaire de l'ordre). Les sentinelles, comme leur nom le laisse entendre, effectuent des rapports réguliers auprès de l'ordre. Lorsqu'un problème potentiel est signalé, l'ordre

agit en premier lieu par le biais de ses contacts au deuxième degré, sans qu'une sentinelle (a fortiori un gardien) ne se déplace personnellement ; ce n'est que lorsque la menace se précise qu'une sentinelle est dépêchée afin d'effectuer un examen détaillé de la situation suivi d'un rapport spécial. Le Conseil examine ce rapport et décide alors de la conduite à tenir. Si possible, la menace est gérée par les sentinelles appartenant au monde considéré (contrairement aux gardiens, les sentinelles n'interviennent que dans leur propre monde, du moins en ce qui concerne les affaires de l'ordre) ; si elle s'avère trop importante ou au-delà des capacités des sentinelles, un gardien prend les choses en mains.

QUARTIER GÉNÉRAL

Le quartier général des gardiens des mondes est un demi-plan créé par leurs soins (voir plus bas pour ses caractéristiques techniques). Eux seuls connaissent son existence et eux seuls sont en mesure d'y accéder ; en effet, l'unique lien entretenu par le demi-plan avec le restant de la cosmologie consiste en une série de portails personnels. Chacun de ces portails est lié à l'un des gardiens ; il s'ouvre à un endroit choisi par celui-ci (généralement dans ou non loin de sa demeure) et ne s'active que sur son ordre.

Le demi-plan comprend un certain nombre de salles permanentes aux fonctions bien définies (salle des portails, cycle du conseil, salle des archives, bibliothèque, entrepôt, trésor, salle d'entraînement, cellules, etc.), ainsi qu'un nombre variable de salles temporaires apparaissant et disparaissant au gré des besoins des gardiens.

MEMBRES

De quatre à dix par monde.

HIÉRARCHIE

Aucune. Les gardiens n'ont pas de relations hiérarchiques, que ce soit entre eux ou vis-à-vis des sentinelles ; l'ordre propose (et non impose) leurs missions aux sentinelles.

RELIGION

Diverses.

ALIGNEMENT

Bon.



CONFIDENTIALITÉ

Absolue. Bien qu'il n'existe pas de secret interne (ses membres considérant l'ordre comme leur deuxième famille), les gardiens des mondes ne s'opposent pas aux entités comptant parmi les plus maléfiques et les plus puissantes qui soient sans prendre des précautions à la hauteur ; il s'agit en effet non seulement de protéger l'ordre et ses membres, mais également leurs proches et leurs connaissances (qui, sans cela, deviendraient inévitablement des cibles de choix pour les ennemis de l'ordre).

Les gardiens des mondes utilisent par conséquent toutes les facultés dont ils disposent (comprenant notamment leur pouvoir de mille visages et des sorts tels qu'*antidétection* et *esprit impénétrable*, le cas échéant) pour que leurs actions demeurent dans l'ombre et que nul ne soupçonne jamais leur contribution à la défense des plans matériels. Les sentinelles, quant à elles, connaissent uniquement les gardiens originaires de leur propre monde (et rarement plus d'un ou deux d'entre eux).

Si jamais une entité n'étant ni un gardien ni une sentinelle vient à apprendre quelque chose au sujet de l'ordre (si infime et obscure que soit cette information et quel que soit le crédit que l'entité en question lui accorde), les gardiens veillent à ce que cette connaissance disparaisse son esprit (grâce à *modification de mémoire* et autres sorts similaires) dans les plus brefs délais.

Enfin, chacun des gardiens et chacune des sentinelles dispose d'un ultime atout : une protection similaire à une *modification de mémoire de prévoyance*, si ce n'est qu'aucune condition n'est associée et que l'effet est bien plus puissant. Il suffit en effet que son bénéficiaire le souhaite pour que toute information relative, de près ou de loin, à l'ordre s'efface purement et simplement de son esprit. L'usage de ce pouvoir est bien entendu réservé aux situations critiques ; à ce jour, aucun gardien ni sentinelle n'y a eu recours.

SYMBOLE

L'ordre lui-même ne possède pas de symbole ; en revanche, chacun des gardiens s'en choisit un à son entrée dans l'ordre. Ce symbole personnel permet notamment aux gardiens de s'identifier à coup sûr sans avoir à recourir à la magie lorsqu'ils sont sous couverture.

Recrutement

L'ordre consacre à la question des nouveaux membres une attention toute particulière. Lorsqu'un gardien ou une sentinelle repère un profil potentiellement intéressant, il le signale au Conseil ; l'ordre s'emploie alors à obtenir toutes les informations disponibles concernant l'individu en question, qui est par ailleurs observé aussi longtemps que nécessaire, et les examine avec le plus grand soin afin de déterminer s'il possède effectivement les qualités requises pour rejoindre l'ordre (l'observation devant corroborer l'examen). Si tel est le cas, l'un des gardiens (généralement celui ayant signalé le potentiel futur membre) est envoyé par le Conseil pour dévoiler l'existence de l'ordre à la cible de son intérêt et lui proposer de devenir l'un d'entre eux. En cas de refus, le gardien supprime toute trace de l'entretien dans l'esprit de son interlocuteur ; si celui-ci accepte, il devient un aspirant gardien, est présenté devant le Conseil et débute son entraînement.

L'ordre est susceptible de s'intéresser à n'importe quel individu, sans considération de race ou de classe, pourvu qu'il possède les capacités requises et soit en accord avec la philosophie des gardiens. Qui plus est, la diversité des ses membres est une autre de ses forces ; l'ordre peut ainsi faire face à toutes les situations (ou presque) sans se reposer sur des intervenants extérieurs.

Avantages et responsabilités des membres

Le fait d'appartenir à l'ordre des gardiens des mondes offre un certain nombre d'avantages ; le plus important d'entre eux est le fait qu'un gardien peut toujours compter sur l'aide des autres membres de l'ordre en cas de besoin (cette aide peut prendre toutes les formes imaginables, allant d'un simple renseignement au prêt d'un artefact, en passant par la protection d'un ou plusieurs de ses proches) - comme indiqué plus haut, les gardiens considèrent l'ordre comme leur deuxième famille. Les entrepôts et la bibliothèque du quartier général sont à la disposition des gardiens, qui peuvent puiser dans leurs ressources autant que nécessaire.

Un gardien des mondes est obligatoirement bon et doit par conséquent être doué des valeurs essentielles inhérentes au Bien. Il lui est de plus interdit de communiquer la moindre information

concernant l'ordre à un individu qui ne soit ni un gardien ni une sentinelle sans l'accord du Conseil des gardiens ; cet accord n'est pas nécessaire vis-à-vis des sentinelles, mais il est souhaitable - dans leur propre intérêt - de ne pas leur en apprendre plus que nécessaire. Enfin, ses devoirs de gardien surpassent toute autre autorité ou allégeance ; en cas de loyauté partagée, d'intérêts divergents ou d'autres conflits similaires, l'ordre prime.

Cela se traduit, entre autres, par le fait qu'un gardien des mondes qui souhaite intégrer une organisation (au sens large, ce qui comprend certaines classes de prestige) très hiérarchisée, comportant un code de conduite (ou assimilé), impliquant de lourdes responsabilités et/ou d'autres contraintes d'importance comparable doit obtenir l'aval préalable du Conseil des gardiens ; dans le même ordre d'idées, les éventuelles allégeances et appartenances à d'autres organisations d'un aspirant gardien sont examinées avec le plus grand soin lors de la phase d'observation. Par ailleurs, contrairement aux sentinelles, un gardien est - en théorie - plus ou moins tenu d'accepter une mission émanant de l'ordre, mais en pratique le Conseil s'arrange pour confier les missions aux gardiens les moins occupés, autant que faire se peut. Un gardien des mondes manquant de manière importante et/ou répétée à ses devoirs ou, pire, commettant en toute connaissance de cause un acte éminemment maléfique comparait devant le Conseil des gardiens qui décide des mesures à prendre (les sanctions allant d'un simple avertissement à l'exclusion avec retrait des pouvoirs, modification de mémoire et/ou emprisonnement).

Rencontres

Étant donné l'étendue de leur réseau, les personnages finiront inévitablement par avoir affaire aux gardiens des mondes - dans la plupart des cas, sans s'en rendre compte. La forme que prendront leurs interactions dépend des motivations des personnages. S'ils luttent contre le Mal, l'ordre les aidera dans leur quête, sans doute à plusieurs reprises (initialement un simple coup de pouce du « destin » ou un renseignement anonyme, au final l'intervention directe d'un mystérieux allié - sentinelle ou même gardien) ; dans le cas contraire, les gardiens deviendront des adversaires, voire même des ennemis mortels (avec là encore la même gradation : de la simple « malchance » au départ à l'affrontement final avec une sentinelle ou un gardien).

Gardien des mondes (classe de prestige)

Dés de vie : d8.

CONDITIONS

Pour devenir gardien des mondes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : bon.

Bonus de base à l'attaque : +5.

Bonus de base aux sauvegardes : +3 à tous les jets de sauvegarde.

Compétences : degré de maîtrise de 6 en Connaissance (plans).

Dons : au moins 4 dons.

Langue : soit abyssal et céleste, soit céleste et infernal, soit draconien.

Spécial : pour accéder à cette classe de prestige, un gardien des mondes ayant l'aval du Conseil doit proposer au personnage d'intégrer l'ordre.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences du gardien des mondes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha).

Points de compétences à chaque niveau : 4 + modificateur d'Int.

PARTICULARITÉS DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prestige de gardien des mondes :

Armes et armures. Le gardien des mondes est formé au maniement de toutes les armes courantes, de cinq armes de guerre et d'une arme exotique (choisies par le joueur). En revanche, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. Dès le niveau 1, le gardien des mondes acquiert la faculté de lancer des sorts profanes. Il doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (mais voir incantation spontanée ci-dessous).

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de gardien des mondes. Pour apprendre, préparer ou lancer un sort, un gardien des mondes



doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + niveau du sort + modificateur d'Intelligence du gardien des mondes.

Comme les autres lanceurs de sorts, le gardien des mondes ne peut lancer qu'un nombre donné de sorts de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la table ci-après. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée. Enfin, tout sort jeté moins de 8 heures avant le début de la préparation est déduit de ce quota.

À la différence d'un magicien, un gardien des mondes n'a pas besoin de grimoire ; il apprend au cours de sa formation à lancer un certain nombre de sorts, sans s'appuyer sur une version écrite desdits sorts. Un gardien des mondes de niveau 1 connaît tous les sorts de niveau 0, ainsi que cinq sorts du 1er niveau auxquels on ajoute un sort connu supplémentaire (du 1^{er} niveau également) par point de bonus du modificateur d'Intelligence du gardien. Chaque fois que le gardien des mondes gagne un niveau dans cette classe de prestige, il apprend à lancer quatre nouveaux sorts, ces sorts devant automatiquement être d'un niveau auquel il a accès (en considérant son niveau nouvellement augmenté). La liste des sorts susceptibles d'être maîtrisés par un gardien des mondes se trouve ci-dessous. A n'importe quel moment, un gardien des mondes peut également tenter d'apprendre à lancer un sort figurant sur cette liste et inconnu de lui, à condition de disposer d'un écrit profane relatif au sort en question (grimoire ou parchemin). Ce processus suit les mêmes règles que l'Ajout de sorts au grimoire d'un magicien (p. 178 du *Manuel des Joueurs*), à une exception près : étant donné que le gardien des mondes ne recopie pas le sort mais comprend comment le lancer, il doit consacrer un jour par niveau du sort à cette tâche au lieu d'un jour en tout et pour tout (le test d'Art de la magie est effectué au terme de cette durée). A la discrétion du MJ, un gardien des mondes peut également mener ses propres recherches (selon le processus détaillé dans le *Guide du Maître*) pour maîtriser par lui-même un sort appartenant à sa liste de classe ou pour en inventer un de son cru.

Chaque matin, à condition de s'être reposé durant au moins 8 heures, le gardien des mondes peut préparer de nouveaux sorts. Il doit pour ce faire se trouver dans un environnement calme et se concentrer pendant une heure, durant laquelle les sorts qu'il sélectionne s'inscrivent dans son esprit. Il lui

est possible de laisser des « blancs » qu'il comblera plus tard, ce qui diminue proportionnellement la durée de concentration nécessaire (pour un minimum de 15 minutes).

Le niveau de lanceur de sort d'un gardien des mondes est égal à son niveau global.

Incantation spontanée. À la condition qu'il soit utilisé pour convoquer une créature céleste (ou tout autre ennemi juré des extérieurs mauvais, à la discrétion du MJ), un gardien des mondes peut lancer un sort de *convocation de monstres* (tous niveaux) ou d'*allié d'outreplan* (et son pendant majeur) et ce même s'il ne l'a pas préparé à l'avance. Il lui suffit pour cela de sacrifier un sort du même niveau.

Formation planaire. L'importante partie (aussi bien théorique que pratique) dédiée à la cosmologie dans la formation d'un gardien des mondes lui permet de bénéficier d'un bonus d'aptitude égal à son niveau de gardien des mondes aux tests de Connaissances (plans), ainsi qu'aux tests de Survie réalisés dans d'autres plans d'existence.

Mage de combat. Un gardien des mondes apprend à user de ses sorts malgré les contraintes imposées par les armures et boucliers ; le risque total d'échec des sorts profanes qu'ils engendrent est réduit de 5% par niveau de classe (pour ce qui est des sorts de gardien des mondes uniquement).

Fléau des fiélons (Ext). La formation de gardien des mondes comprend l'apprentissage de techniques spécifiquement destinées au combat contre les extérieurs maléfiques. Dès le niveau 2, un gardien bénéficie d'un bonus d'aptitude aux jets d'attaques et de dégâts égal à la moitié de son niveau de gardien des mondes (arrondi à l'inférieur) contre une telle créature. La zone de critique possible de ses armes est de plus doublée (cet effet ne se cumule pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible) et il bénéficie du dit bonus d'aptitude aux jets de confirmation de coup critique. Il bénéficie enfin du même bonus d'aptitude à la CA et aux jets de sauvegarde contre les attaques, capacités, pouvoirs et sorts de ces créatures.

Analyse de portail (Mag). Un gardien des mondes de niveau 3 peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par niveau de gardien des mondes, reproduisant les effets du sort du même nom. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du gardien des mondes.

Pouvoir du Bien. Un gardien des mondes de niveau 4 obtient le don École renforcé (Bien) en tant que don supplémentaire (s'il dispose déjà de ce don,

il peut en choisir un autre) ; de plus, une créature céleste (ou tout autre ennemi juré des extérieurs mauvais, à la discrétion du MJ) convoquée par un gardien des mondes de niveau 4 ou supérieur bénéficie des effets du don Amélioration des créatures convoquées (si le gardien des mondes dispose de ce don, ses effets sont doublés).

Vision dans les ténèbres (Sur). À partir du niveau 5, un gardien des mondes peut voir dans le noir le plus complet (y compris d'origine magique) sur 18 mètres ; au niveau 10, la portée de ce pouvoir passe à 36 mètres.

Vision bénie (Mag). Un gardien des mondes de niveau 6 peut utiliser ce pouvoir à volonté, reproduisant les effets du sort du même nom. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du gardien des mondes.

Survie planaire (Ext). Au niveau 7, le gardien des mondes s'accorde avec la nature des plans dans lesquels il se rend et est immunisé contre leurs effets. Ainsi, tout phénomène annulé par le sort de *résistance aux effets planaires* est également annulé par le pouvoir de survie planaire.

Mille visages (Sur). Un gardien des mondes de niveau 8 peut se transformer à volonté, comme avec le sort *modification d'apparence*.

Disjonction de portail (Mag). À partir du niveau 9, un gardien des mondes peut, une fois par jour, refermer un portail dimensionnel en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal au niveau de lanceur de sorts du portail. Le sort de *portail* est dissipé et les portails planaires sont inutilisables pour un nombre de jours choisi par le gardien des mondes et au maximum égal à son niveau global. Niveau de lanceur de sorts égal au

niveau global du gardien des mondes.

Aura du gardien (Sur). À partir du niveau 10, un gardien des mondes peut, à volonté et par une action complexe, s'entourer d'une aura reproduisant les effets du sort *subversion planaire* (centré sur lui-même ; DD 20 + mod Cha du gardien) si ce n'est qu'elle perdure jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou que le gardien des mondes y mette un terme par une action libre. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du gardien des mondes.

Note. Un paladin peut prendre des niveaux de gardien des mondes puis revenir à sa classe d'origine sans aucune pénalité ; de plus, rien ne l'oblige à prendre tous ses niveaux de gardien des mondes à la suite. Enfin, personne ne peut prendre plus de dix niveaux de gardien des mondes.

LISTE DE SORTS DU GARDIEN DES MONDES

Le gardien des mondes choisit ses sorts dans la liste suivante :

Niveau 0 : *création d'eau, détection de la magie, détection du poison, illumination, lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, purification de nourriture et d'eau, réparation et signature magique.*

Niveau 1 : *alarme, arme magique, armure de mage, aura magique de Nystul, bénédiction d'arme, bouclier, brume de dissimulation, camouflage, compréhension des langages, convocation de monstres I, coup au but, déguisement, détection des passages secrets, détection du Mal, échange muet, effacement, endurance aux énergies destructives, lancer de précision, monture, protection contre le Mal, rayon d'espoir, rayon lumineux, sacrifice divin, sanctuaire, soins légers, verrouillage et vision nocturne.*

LE GARDIEN DES MONDES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts						
						0	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
1	+0	+2	+0	+2	Formation planaire, magie de combat	1	0	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	Fléau des fiélons	1	1	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	<i>Analyse de portail</i>	2	1	0	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	Pouvoir du Bien	2	2	1	0	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	Vision dans les ténèbres	3	2	1	1	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	<i>Vision bénie</i>	3	3	2	1	0	-	-
7	+5	+5	+2	+5	Survie planaire	4	3	2	2	1	0	-
8	+6	+6	+2	+6	Mille visages	4	3	3	2	1	1	-
9	+6	+6	+3	+6	<i>Disjonction de portail</i>	4	3	3	2	2	1	0
10	+7	+7	+3	+7	Aura du gardien	4	3	3	2	2	1	1



Niveau 2 : alignement indétectable, arme alignée, assaillants imaginaires, bouche magique (M), convocation de monstres II, déblocage, détection de pensées, détection faussée, dissimulation d'objet, exaltation, homochromie, identification (M), image miroir, invisibilité, lame de feu, lame fulgurante, lame tourbillonnante (F), localisation d'objet, mur de ténèbres, nappe de brouillard, protection d'autrui (F), rapport, résistance aux énergies destructives, silence, soins modérés, ténèbres, toile d'araignée, verrou du mage (M), vêtements glorieux et zone de vérité.

Niveau 3 : abri de Léomund, affûtage, anneau de lames, antidétection (M), arme magique suprême, armure de mage suprême (M), bagou, cercle magique contre le Mal, chaîne de témoins, contact guérisseur, convocation de monstres III, coursier fantôme, création de nourriture et d'eau, cri de guerre, détection des métamorphes, dissipation de la magie, don des langues, entrave d'ombre, état gazeux, glyphe de garde (M), leurre imaginaire, liens d'acier, lumière du jour, marque du chasseur, page secrète, panoplie magique, protection contre les énergies destructives, respiration aquatique, runes explosives, sceau du serpent (M), signe de scellement (M), soins importants, sphère d'invisibilité, suggestion, ténèbres profondes, texte illusoire (M), vision magique et vol.

Niveau 4 : allié d'outreplan (X), ancre dimensionnelle, bouclier lumineux, brillance céleste, brouillard dense, brouillard lumineux, brume sombre, camouflage de groupe, châtiment sacré, convocation de monstres IV, convocations parfaites, détection de la scrutation, écran de dissipation d'Otiluke, épée animée, épée de conscience, épée sainte, globe d'invulnérabilité partielle, invisibilité suprême, liberté de mouvement, localisation de créature, modification de mémoire, neutralisation du poison, œil du mage, poursuivant implacable, rapport suprême, refuge de Léomund, renvoi, résistance aux énergies destructives de groupe, scrutation (F), soins intensifs, sphère d'isolement d'Otiluke, sustentation, téléportation anticipée (F), ténèbres vivantes, test de résistance et vision dans le noir de groupe.

Niveau 5 : annulation d'enchantement, arme dissipatrice, brouillard gelant, concentration accrue, contact avec les plans, contrecoup réciproque, convocation de monstres V, énergie de guérison, épée de malchance, loge cachée de Léomund, marque de la justice, mur de force, œil indiscret, permanence (X), protection contre la mort, protection duale, refus, rejet du Mal, restauration (M), sanctuaire de Mordenkainen, subversion planaire, téléportation et vol de groupe.

Niveau 6 : allié majeur d'outreplan (X), analyse d'enchantement (F), bannissement (F), barrière de lames, brume acide, châtiment vertueux, convocation de monstres VI, coquille antivie, défense magique, dissipation suprême, double illusoire, exploration des pensées, globe d'invulnérabilité renforcée, glyphe de garde suprême (M), interdiction (M), lame de lumière, mot de rappel, mythes et légendes (M, F), parole sacrée, périmètre d'immobilisation, quête, salaire du péché, signe de scellement suprême (M), suggestion de groupe, vision lucide (M), vision magique suprême et zone d'antimagie.

Quartier général

Les caractéristiques de ce demi-plan sont fonction de la créature considérée.

Les gardiens des mondes bénéficient des caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Passage du temps immuable.
- Altération mentale. Un gardien des mondes peut, d'une simple pensée, modifier la structure du demi-plan (les salles permanentes ne peuvent être supprimées).
- Énergie positive minoritairement dominante.
- Bien/intense.
- Magie renforcée. Tout sort jeté par un gardien des mondes peut être bonifié par un ou plusieurs dons de métamagie, au choix du lanceur, pourvu que la somme du niveau de sort et de l'ajustement ne dépasse pas le niveau de sort maximal maîtrisé par le gardien.

Le demi-plan affiche les caractéristiques suivantes à l'égard des créatures non maléfiques qui ne sont pas des gardiens des mondes :

- Gravité normale.
- Passage du temps normal.
- Altération normale.
- Bien/intense.
- Magie limitée. Les sorts, pouvoirs et effets magiques ou surnaturels appartenant au registre du Mal ne fonctionnent pas.

Les créatures maléfiques sont soumises aux caractéristiques suivantes :

- Aucune gravité.
- Passage du temps normal.
- Altération impossible.
- Bien/intense.
- Magie morte.