



LE PARANGON CÉLESTE

PAR ANDY COLLINS

Le parangon céleste est investi du pouvoir divin du Bien et de la vertu. Il canalise la sainte puissance des Plans Supérieurs dans sa bataille contre les forces du Mal. À terme, un parangon céleste transcende sa forme mortelle pour devenir un être céleste.

La plupart des parangons célestes sont à l'origine des paladins ou des prêtres bons, bien qu'il arrive qu'un druide ou rôdeur allié aux forces du Bien suive cette voie. Les guerriers/prêtres ou moines/prêtres multiclassés font d'excellents parangons célestes. Les autres classes n'ont pour l'essentiel pas la connexion divine requise ou n'ont pas les mêmes intérêts que les parangons.

Les PNJ parangons célestes sont des champions du Bien. À bas niveau, il leur arrive de travailler en groupe possédant les mêmes objectifs, mais à haut niveau, ils servent souvent directement leur dieu.

Dés de vie. d8.

Conditions

Pour devenir parangon céleste, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement. Bon.

Compétences. Degré de maîtrise de 10 en Connaissances (les plans), degré de maîtrise de 25 en Connaissances (religion).

Don. Longévité exceptionnelle.

Sorts. Faculté de lancer des sorts divins de niveau 4.

Special. Doit faire le vœu de servir la cause du Bien.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de la classe de prestige épique de parangon céleste :

Armes et armures. Le parangon céleste ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. À chaque niveau impair de parangon céleste, 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 parangon céleste possède plusieurs classes de lanceur de sorts divins lui permettant de jeter de sorts de niveau 4, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Diplomatie planaire (Ext). Le parangon céleste peut ajouter son niveau de classe à tous ses jets de Diplomatie effectués pour modifier l'attitude d'une créature intelligente native des Plans Supérieurs.

Aura lumineuse (Sur). Un parangon céleste émet en permanence une lumière brillante (équivalente pour ses effets à un sort de *lumière du jour* avec un niveau de lanceur de sorts égal à celui du parangon céleste). Le rayon de cette aura lumineuse est égal à 3 mètres par niveau de classe. Le parangon céleste peut étouffer ou ranimer cette aura par une action simple.

Aura de fureur (Sur). Dès le niveau 2, une aura vertueuse entoure le parangon céleste lorsque celui-ci combat ou se met en colère. Toute créature hostile située à moins de 6 mètres de lui doit réussir un jet de Volonté (DD 20 + niveau du parangon céleste + son modificateur de Cha) ou être *secouée* pour une journée ou jusqu'à ce qu'elle parviennent à frapper le parangon céleste ayant généré l'aura. Une créature ayant résisté ou surmonté l'effet de l'aura d'un parangon céleste ne peut plus être affectée pendant 24 heures.

Métamagie céleste (Sur). Une fois par jour, un parangon céleste de niveau 3 peut tirer la quintessence d'un sort du Bien qu'il lance. Ceci fonctionne comme si le parangon lui appliquait le don Quintessence des sorts, mais sans affecter le niveau du sort ou son temps d'incantation. Il peut utiliser ce pouvoir une fois supplémentaire par jour tous les trois niveaux au-delà du niveau 3.

Punition divine (Sur). Dès le niveau 4, le parangon céleste inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois qu'il frappe une créature maléfique au corps-à-corps. Ces dégâts supplémentaires sont augmentés de +1d6 tous les quatre niveaux au-delà du niveau 4.

Toucher guérisseur (Sur). Au niveau 5, le parangon céleste peut soigner blessures et afflictions d'un



simple toucher. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *guérison suprême*, avec un niveau de lanceur de sorts égal à 10 + niveau de classe, sauf que le maximum de points de vie soignés n'est pas limité à 150. Le parangon céleste peut utiliser toucher guérisseur une fois supplémentaire par jour tous les cinq niveaux au-delà du niveau 5.

Éternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 7, le parangon céleste ne subit plus les effets du vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas affectés pour autant. Le parangon céleste continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en terme de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

Transformation divine. Au niveau 10, le parangon céleste devient un extérieur natif. Son type change en Extérieur, bien qu'il puisse toujours être rappelé à la vie ou ressuscité normalement. Il obtient également le sous-type Bien. Enfin, il bénéficie d'une RM égale à 31 + son niveau de classe.

Anciens parangons célestes

Un parangon céleste perdant son alignement bon ou qui comet sciemment un acte mauvais perd le bénéfice de tous les pouvoirs de la classe de parangon céleste et ne peut plus y prendre le moindre niveau. S'il se repent de ses crimes en présence d'une divinité d'alignement bon et qu'il reçoit un sort de *pénitence*, il regagne ses pouvoirs et pourra à nouveau continuer à progresser dans cette classe.



LE PARANGON CÉLESTE

Niveau	Spécial	Sorts
1	Aura lumineuse, diplomatie planaire	+1 niveau de lanceur de sorts divins
2	Aura de fureur	—
3	Métamagie céleste (1/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins
4	Punition divine (+1d6)	—
5	Toucher guérisseur (1/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins
6	Métamagie céleste (2/jour)	—
7	Éternelle jeunesse	+1 niveau de lanceur de sorts divins
8	Punition divine (+2d6)	—
9	Métamagie céleste (3/jour)	+1 niveau de lanceur de sorts divins
10	Toucher guérisseur (2/jour), transformation divine	—

Compétences de classe (2 + mod Int par niveau) : Concentration (Con), Diplomatie (Cha), Connaissances (les plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Psychologie (Sag)