

Erestem {Takhisis (Ansalonie), Mwarg (hobgobelins)}

LM Puissance majeure du Mal, de la haine, des ténèbres, de la tyrannie et des dragons maléfiques

Baator/Averne/Abthalom

Erestem est la ténébreuse déesse des dragons, une déitée pleine de cruauté cherchant l'asservissement de Krynn par et pour ses dragons chromatiques. En tant que déesse des dragons, de la haine et de la tyrannie, elle est vénérée par les guerriers, les ensorceleurs et les notables cupides.

GRIFFE D'ERESTEM {Classe de prestige}

Les prêtres d'Erestem sont les premiers à avoir retrouvés leurs pouvoirs. Si plusieurs parmi leur clergé ont choisit d'imposer leur volonté à d'autres, par de peu discrètes manifestations du pouvoir divin, la majorité des Griffes d'Erestem s'est conformé au souhait de la déesse d'agir, pour un temps, dans l'ombre des royaumes de Taladas. La Griffe d'Erestem est un fidèle de la déesse agissant avec patience, tramant de longues intrigues autour des puissants afin que la puissante divinité dispose de toutes ses forces au moment propice.

Conditions d'admission

Alignement: La Griffe d'Erestem se doit d'être incliné vers la Loi et le Mal

Classes: Aussi bien des prêtres que des ensorceleurs peuvent choisir de rallier l'Ordre des Griffes d'Erestem

Compétences: Discrétion +4, Diplomatie +2

Dons: Incantation silencieuse

Dés de vie: d8

Magie: La Griffe d'Erestem puise dans la magie cléricale et bénéficie d'un accès aux domaines de sa déesse.

Intimidation des morts-vivants: La Griffe d'Erestem peut intimider et contrôler les morts-vivants, comme un prêtre maléfique de même niveau.

Maniement des armes: Armes courantes.

Port d'armure: Armures légères et armures intermédiaires, maniement du bouclier.

Arme de prédilection: La Griffe d'Erestem manie la masse lourde.

Points de compétences: 2+ (bonus d'Intelligence)/niveaux

Compétences de classe: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion/Erestem) (Int), Connaissance des sorts (Int), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag), Renseignement (Cha).

Niv	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de Sorts par Jour									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	±0	±0	+2	+2	Anathème (Pr1) 3/jours	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	±0	+3	+3	Incantation statique	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+3	Discrétion +2	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+4	Incantation spontanée	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+4	Peau de dragon (M3) 1/jours	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+5	Psychologie +2	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+5	Souffle de dragon (M3) 1/jours	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+6	Incantation rapide	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+4/+1	+3	+6	+6	Intimidation +2	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+5/+1	+3	+7	+7	Don infernal: Griffes	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—

Incantation statique: La Griffe d'Erestem peut ainsi arborer les protections autorisées par son ordre tout en invoquant la puissance divine.

Incantation spontanée: Le prêtre peut sacrifier l'un de leurs sorts préparés afin de le transformer en sort de soins d'un niveau inférieur. Ce pouvoir, exceptionnel pour des prêtres mauvais, est du au fait que le clergé d'Erestem fut longtemps le seul à disposer de magie divine.

Incantation rapide: La Griffe d'Erestem peut, une fois par round, incanter un sort comme une action libre, afin de pouvoir agir plus efficacement contre ses ennemis.

Don infernal: Le suivant d'Erestem se voit gratifié d'un don infernal lui conférant des griffes meurtrières, gravées de runes sacrées. Elles infligent 1d8 points de dégâts en combat à mains nues. En contrepartie, le suivant subit un malus d'une catégorie pour les jets de réaction.

CHEVALIER D'ERESTEM {Classe de prestige}

Le bras armé du culte de la déesse des dragons chromatiques. Les Chevaliers d'Erestem forment un ordre guerrier restreint, dont les membres consacrent des années à s'entraîner pour le jour où leur puissante déesse révélera ses pouvoirs aux peuples de Krynn. L'Ordre des Chevaliers d'Erestem est profondément mystique, avec de nombreux rites initiatiques développant d'autres capacités que la force au combat.

Conditions d'admission

Alignement: Le Chevalier d'Erestem se doit d'être incliné vers la Loi et le Mal

Bonus de base à l'attaque: +5

Classes: Aussi bien des prêtres que des guerriers peuvent choisir de rallier l'Ordre des Chevaliers d'Erestem

Compétences: Connaissances (religion/Erestem) +3, Equitation +3

Dons: Arme de prédilection (masse lourde).

Dés de vie: d10

Magie: Le Chevalier d'Erestem puise dans la magie cléricale, plus précisément dans la liste des Chevaliers noirs.

Maniement des armes: Armes courantes et armes de guerre.

Port d'armure: Armures légères, intermédiaires et lourdes, maniement du bouclier.

Arme de prédilection: Le Chevalier d'Erestem manie la masse lourde.

Points de compétences: 2+ (bonus d'Intelligence)/niveaux

Compétences de classe: Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (religion/Erestem) (Int), Connaissance des sorts (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Niv	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Nombre de sorts/jours				
						0	1	2	3	4
1	+1	±0	+2	+2	Détection de la magie (Pr0)3/jours	0	-	-	-	-
2	+2	±0	+3	+3	Combat monté	1	-	-	-	-
3	+3	+1	+3	+3	Equitation +2	1	0	-	-	-
4	+4	+1	+4	+4	Attaque au galop	1	1	-	-	-
5	+5	+1	+4	+4	Don infernal: Diablotin	1	1	0	-	-
6	+6	+2	+5	+5	Alignement indétectable (Pa2)1/jours	1	1	1	1	-
7	+7	+2	+5	+5	Intimidation +2	2	1	1	1	1
8	+8	+2	+6	+6	Peau de dragon (M3) 1/jours	2	1	1	1	1
9	+9	+3	+6	+6	Connaissances (religion/Erestem) +2	2	2	1	1	1
10	+10	+3	+7	+7	Don infernal: Crocs	2	2	2	2	1

Combat monté: Le Chevalier d'Erestem est un combattant monté, il se doit de protéger son destrier, souvent bien plus important pour lui que ses propres suivants. 1/round, lorsque la monture est touchée, le résultat du jet d'Equitation devient sa nouvelle CA contre le coup reçu.

Attaque au galop: Lorsqu'il charge, le Chevalier d'Erestem peut ensuite se déplacer normalement après son action, pour une distance totale égale au double de sa vitesse. Son adversaire n'a pas droit à une attaque d'opportunité.

Don infernal (Diablotin): Un diablotin des Neufs enfers devient le familier du personnage. Il œuvre pour lui tout en restant au service de son maître infernal.

Don infernal (Crocs): Le suivant d'Erestem se voit gratifié d'un don infernal lui conférant de terribles crocs gravés de runes sacrées. ils infligent 1d8 points de dégâts en combat au corps à corps. En contrepartie, le suivant subit un malus d'une catégorie pour les jets de réaction.